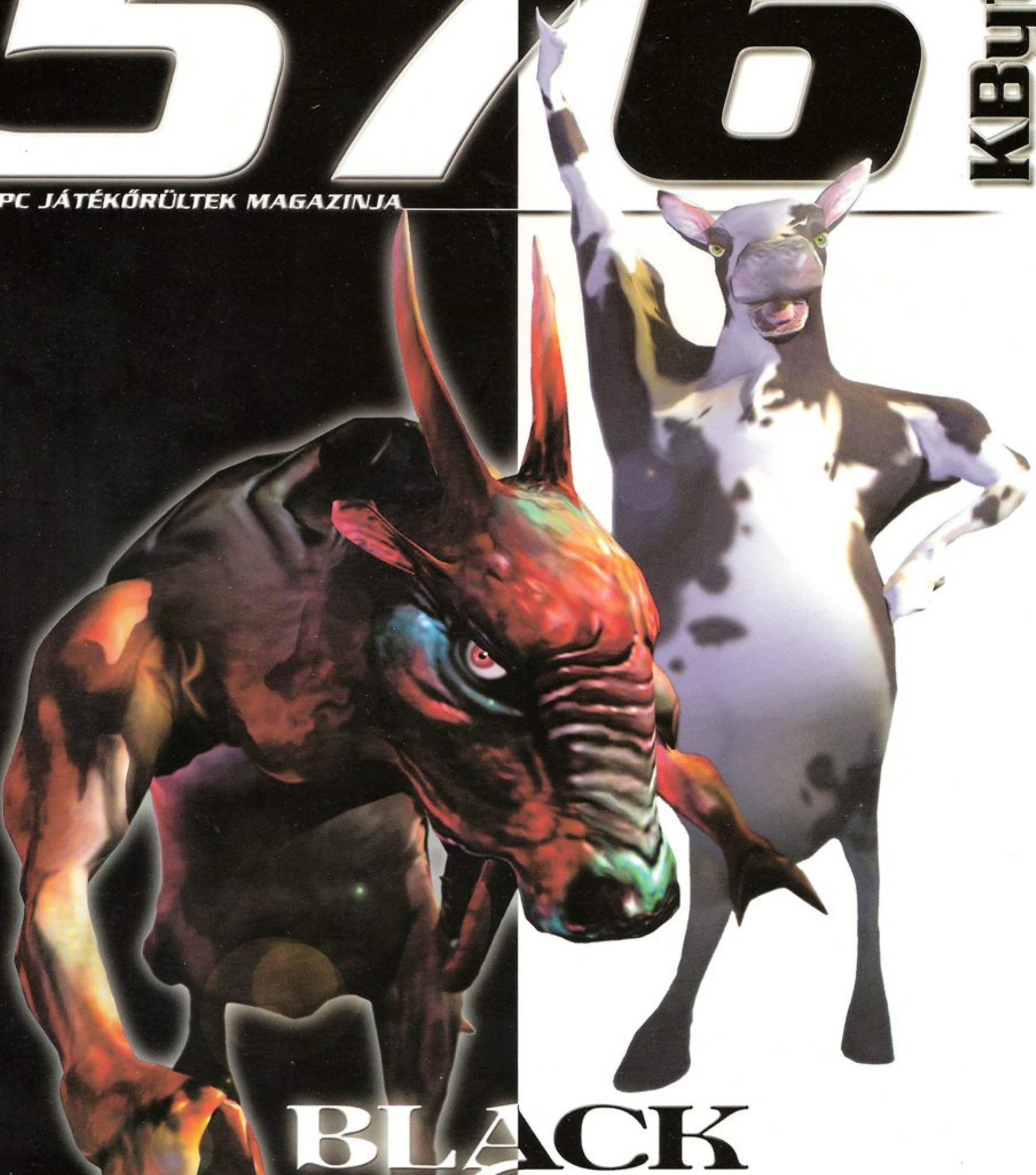
SETTLERS 4, SUMMONER, SERIOUS SAM, FALLOUT TACTICS, FATE OF THE DRAGON, EVIL DEAD, THE SIMS HOUSE PARTY

576 KByte

A PC JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA



BLACK & WHITE

A BENNED LAKOZÓ...

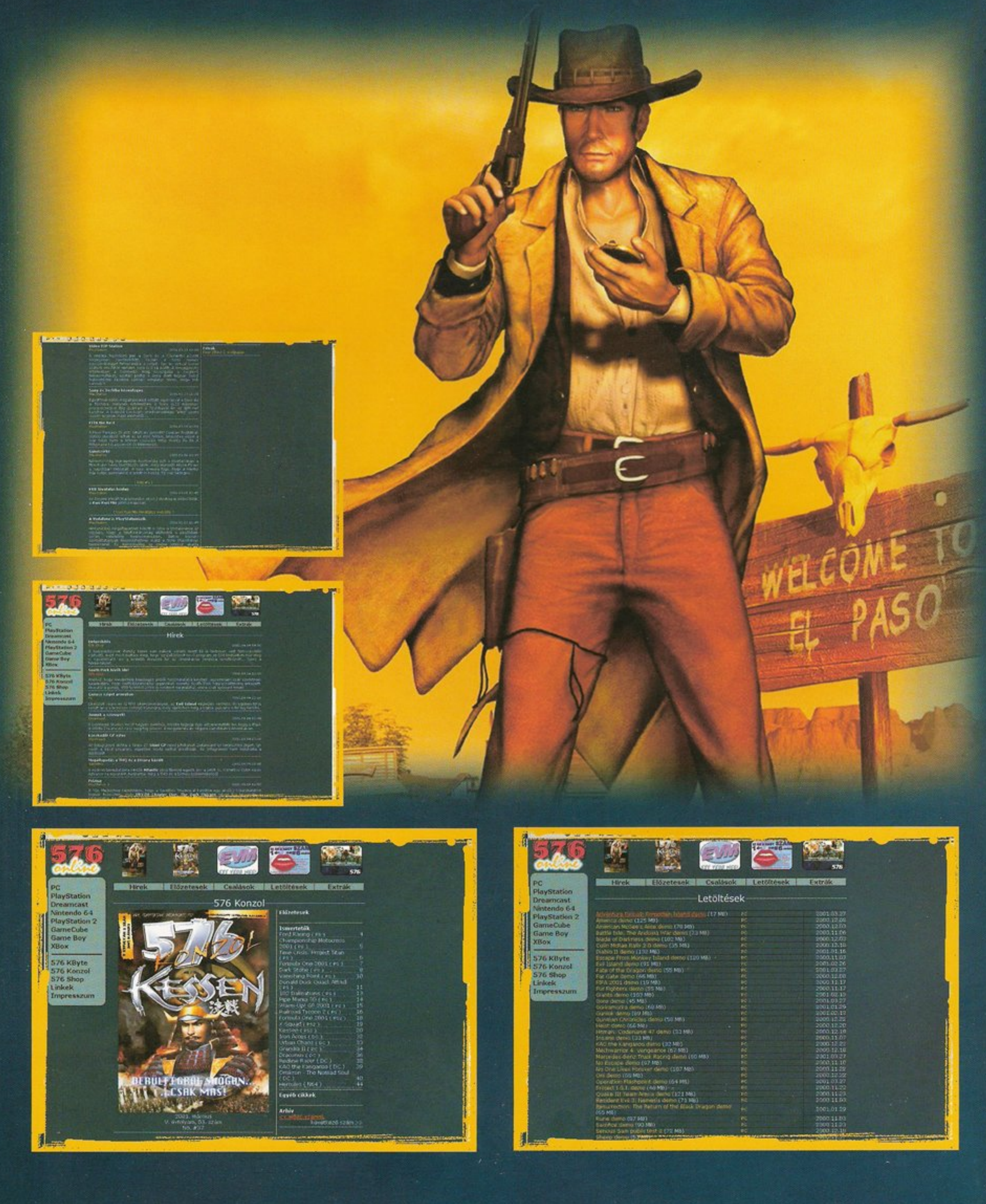
Ára: 796,- Ft

ISSN 0865-8226

2001. ÁPRILIS #121

| hírek | játékelőzetesek | segítségek | csalások |
| letöltések | játékdemók | extrák |

www.576.hu



HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!







[illegible] a készletek erejéig tart!

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
[illegible]	[illegible]	21	580.-	41	620.-
[illegible]	[illegible]	22	580.-	42	620.-
[illegible]	[illegible]	23	580.-	43	620.-
[illegible]	[illegible]	24	580.-	44	620.-
[illegible]	[illegible]	25	580.-	45	620.-
[illegible]	[illegible]	26	580.-	46	620.-
[illegible]	[illegible]	27	580.-	47	620.-
[illegible]	[illegible]	28	580.-	48	620.-
[illegible]	[illegible]	29	580.-	49	620.-
[illegible]	[illegible]	30	580.-	50	620.-
[illegible]	[illegible]	31	580.-	51	620.-
[illegible]	[illegible]	32	580.-	52	620.-
[illegible]	[illegible]	33	580.-	53	620.-
[illegible]	[illegible]	34	580.-	54	620.-
[illegible]	[illegible]	35	580.-	55	620.-
[illegible]	[illegible]	36	580.-	56	620.-
[illegible]	[illegible]	37	580.-	57	620.-
[illegible]	[illegible]	38	580.-	58	620.-
[illegible]	[illegible]	39	580.-	59	620.-
[illegible]	[illegible]	40	580.-	60	620.-

576 KByte 2000-2001-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

00/01	398,-	00/09	796,-
00/02	796,-	00/10	796,-
00/03	796,-	00/11	796,-
00/04	796,-	00/12	796,-
00/05-06	796,-	01/01	796,-
00/07	796,-	01/02	796,-
00/08	796,-	01/03	796,-

Az 576 KByte

1990-1999-es

régi számai

akciós áron, egységesen

100, Ft/db

(+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát. **Fontos!** Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

A 10. után

Elérkeztünk a főszerkesztő váltást követő tizedik számhoz. Csak ilyen kerekszámos „hónap" fordulóknál tűnik fel, hogy milyen gyorsan repül az idő. Amikor annak idején az első szám megjelenésére vártunk, egyszer megszólalt a „belső hangom" és próbálta oldani szorongásaim: „nyugi, amikor a tizedikre készültök, már sokkal virgoncabbra fogod venni a figurát!"...

Hát megértük ezt is — sokkal gyorsabban, mint azt gondoltam annak idején. Figyelem magam, vajon mennyiben változott jelenlegi kedélyállapotom az akkorihoz képest. Ha görcsöt nem is érzek régen a gyomrom helyén, azért a virgonc örömtánchoz sincs még meg a felhőtlen hangulatom. Ugyanaz a felelősség nyomja az én és a csapatom vállát — mint akkor, az elsőnél. Semmivel sem kisebb a ránk nehezedő „teher", legfeljebb már rutinosabban viseljük azt. Minden hónap kihívása: hogyan fogunk megfelelni nektek, vagyis az olvasótáborunknak. Az elmúlt tíz hónap egyik nagy eredménye, hogy ma már nem kell lépten-nyomon bizonygatnunk: „mi igen is akarjuk, higgyetek nekünk: egyre tartalmasabbak és szebbek leszünk"! Talán csak most esik le neked is, hogy miért ismételgette ezt oly gyakran — amikor csak tehette — a főszeri ugye? Persze ahhoz, hogy ezt elhiggyétek, fejlődnünk, és bizonyítanunk kellett folyamatosan az elmúlt tíz hónap alatt. Nagyon keményen megküzdöttünk az elfogadtatásunkért, amelynek szimpátia része úgy tűnik mára már sikerként könyvelhető el! Az élet azonban a kedvünkért sem hajlandó megállni, sőt mintha egyre gyorsabban haladna tovább — késztetve bennünket is a gyorsuló tempó átvételére. A hozzánk írt leveleitek megváltozott hangvétele miatt talán érezhetnénk (ÉRZÜNK IS!) némi elégedettséget, de az eladott példányszám kellő mértékű növekedése még várat magára. A Csevegőben írok egy repülős szaklaphoz történő hozzáállásomról. Szeretném, ha elolvasnád, elgondolkodnál rajta, és komolyan vennéd az ott megfogalmazott gondolataimat!

Hibás példányok

Sajnos a formátumváltás „melléktermékeként" egy sajnálatos hiba is bekövetkezett! A februári szám (Oni-s címlap) egyes példányai hibásan kerültek ki a nyomdából az újságárusokhoz. (Hiányoznak lapok, esetleg duplán is megtalálhatók, de találtam lakkréteg nélküli címlapot is). Elnézést kérünk mindazon olvasóinktól, akik „behúzták" a „Fekete Péter"-t! Amennyiben visszaküldítek, vagy behozzátok a szerkesztőségbe, természetesen kicseréljük nektek hibátlanra!

Chat

Március 28-án 20 óra után létrejött a kapcsolat, és kezdetét vette a „kötetlen" kérdezz-felelek. Természetesen kellett valamilyen határt szabni a kérdésáradatnak, ezért lett idézőjelek közé téve a kötetlen szó. Akik részt vettünk benne, kifejezetten jól éreztük magunkat. (Köszönet a szervezőknek)! KeFével és Uriellel Cegléden a Catcomp számítástechnikai szaküzletben kaptunk lehetőséget (Ágoston József cégvezető úr jóvoltából!) arra, hogy hárman együtt, szupergyors Internet elérésen fogadhassuk a kérdéseket. Közben az időérzékem elhagyott, „tíz körül" rám szóltak, hogy nem ártana indulnunk haza, mert már elmúlt negyedtizenkettő. Részünkről tehát minden rendben volt. Kaptam olyan e-mailt az est után, amely felháborodásának adott hangot, amiért az ő kérdései nem kerültek fel a közös ablakba. Hát igen! Nem tudom, hogyan lehetne, lehetne-e egyáltalán ebben a stílusú találkozóban mindenki kedvére tenni... Azok akik lemaradtak, de szeretnék tudni, hogy mi történt, a http://www.gamekapocs.hu „Egyéb cikkek: 576 KByte chat" alcímen olvashatják a megfésült szöveget. Jó olvasgatást!

Az új értékelő

A régiről tudtuk már akkor, amikor megszületett, hogy „nem az igazi", de hiába próbálgattuk, nem akaródzott beugrani a megoldás. Csak törtük, csak törtük a fejünk, de nem tudtuk eldönteni, hogy a plasztikai sebésznek hogyan kellene átszabnia ábrázatát. Egyre többen követeltétek Ti is, hogy „az új design egyetlen szépséghibája az értékelő, kezdjetek már vele valamit!". Aztán egy álmos reggelen, amikor az olvasói levelekkel (legyezgetve arcom előtt) szoktam ébresztgetni magam, az egyik borítékból egy rajzos levél hullott elém: „Hi Sz.JVC.! Nem tetszik a mostani értékelő doboz!" Jól kezdődik (bár ez nem újdonság) — gondoltam, de aztán a srác előadta, hogy ő nemcsak a száját tépi, hanem papírra is fektetett azonnal egy elképzelést. Hoppá! Szinte azonnal nyert, némi tupír után jelenlegi alakjára formáztuk. Mindezért sajna hálát rebegni csak az aláírásban szereplő „név"-nek tudok: „Zola Szombathelyről", köszönjük az ötleted!

Húsvét

A múlt hónapban szándékosan nem tettem említést a Nőnapról! Ez az egy ünnep, amit nem szeretek ünnepelni! Pedig tisztelem, becsülöm a női nemet, de velem ellentétben sajnos az is igaz, hogy nagyon sok férfi szereti magát felsőbbrendűnek érezni velük szemben! De! Amíg külön ünnepeljük őket (ráadásul évente egyszer, egy nappal a szüli napom előtt), már ezzel is megkülönböztetjük, kihangsúlyozzuk, hogy ők mások, mint mi férfiak! (Na! ezen biztosan lehet vitatkozni, — de én inkább egész évben ünneplem őket)!

Egészen más ünnepünk a Húsvét! Talán a feltámadást most hagyjuk, a komoly részeit nem akarom feszegetni! Mert van komolytalan is? — kérdezed... Hát hogyne lenne! Minden évben jókedvem lesz, miközben várom, hogy megjelennek Ausztráliából talán(?) a csoki- vagy hímes tojást tojó nyuszik! Kész dili, ahogy pacsulinál pacsulibb illatokkal nyomjuk tele hölgyismerőseink frizuráját. Aranyos, ahogy hétfő délutánra a házunkkal szemben lévő park lassan megtelik a részeg locsolkodók félájult kómában fekvő, aztán az esti szellőre ébredező „tetemeivel". Szeretem a földhöz vágott kemény tojások — csak a Húsvétra jellemző — látványát, sokkal inkább, mint a XIII. ker. alázatos szemlesütésre kényszerítő kutyagumi hegyeit! És szeretem azt a hagyományt, amelyet akik őriznek — szívből jövően vesznek komolyan: „tisztelj meg azzal, hogy ezen a napon felkeresed a házamat, mondj egy bugyuta versecskét, locsold meg lányom és asszonyom, dicsérd az utolsó vágásból eléd kínált sonkát, igyál a háziak egészségére, aztán eredj isten hírével, hogy ha előbb nem is, de jövőre Húsvétkor megint itt találkozzunk! Sokan utálják ezt a „szomszédolást", pedig nem lenne szabad elfelejteni, hogy nemzeti kultúránk része. Ha hagyjuk kihalni, vele minden bizonnyal valami elvész, szegényebbek leszünk.

Mint ahogy most én is kiveszek a Bevezetőből, de csak azért, hogy hozzá kezdhessetek végre az újság böngészéséhez.

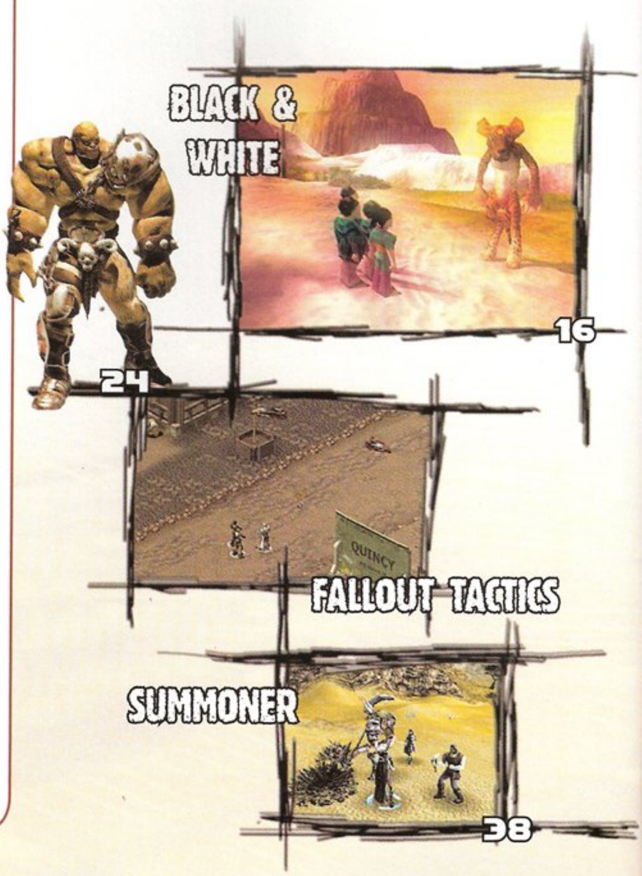
Jó szórakozást!

Széchenyi János
Főszerkesztő
szjvc@576.hu

2001. április

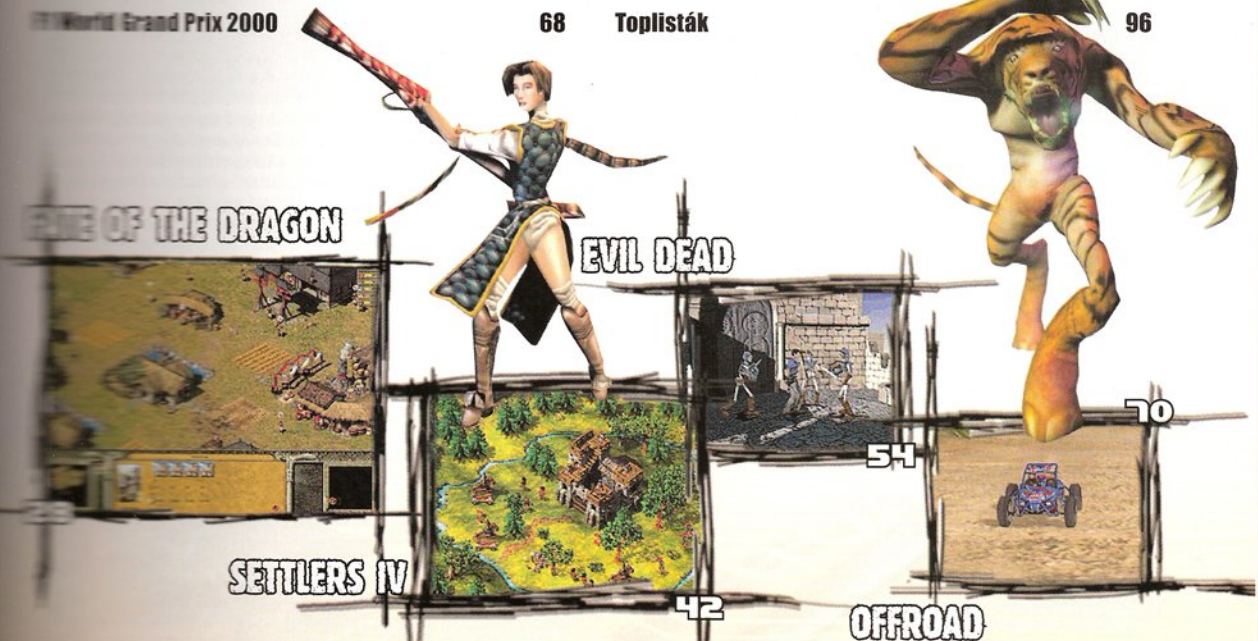
HÍREK, ELŐZETESEK

ISMERTETŐK



TARTALOM

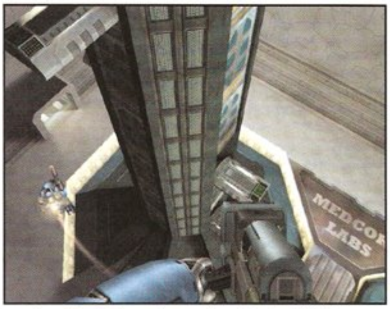
CHEATEK, EGYEBEK



Kiadja a COMGAME '576' Kft. 1137 Budapest, Gergely Gy.u.17. Postacím: 1389 Budapest, Pf.:132.
576kbyte@576.hu, www.576.hu
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Széchenyi János szjvc@576.hu Layout: Varga Balázs vargab@576.hu
Levilágítás: Recent Kft. Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest
Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.
Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132
egy évre 6999,- Ft fél évre 3999,- Ft negyed évre 1999,- Ft
ISSN 0865-8226



ZERO-G MARINES
(Strategy First)
www.strategyfirst.com

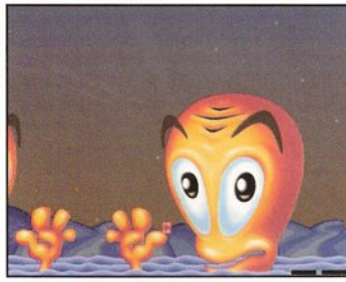


Vannak még bátor emberek. Mi sem bizonyítja ezt jobban, minthogy a Strategy First nevű csapat olyan fejlesztésbe kezdett, mely — alapvetően — FPS mivolta ellenére is egy az alkotók által készített grafikus motorra épül. Napjainkban, mikor még a nagyágyúk is biztosra mennek, s készséggel letejelik a súlyos pénzekbe kerülő Q3, Unreal engine licenszdíjait, határozottan figyelemfelkeltő lehet a magabiztosság ilyetén foka. Az alkotók azzal magyarázzák a saját készítésű motor szükségességét, hogy a játékmenet eleddig sosem látott s tapasztalt megoldásokat kínál. Nézzük csak: a Zero-G Marines ügyeletes fekete báránykája egy Nihilo nevű fickó, aki mutánsok alkotta serege élére állva tucatnyi űrállomást foglal el, hogy aztán az anyabolygó puszta létét fenyegesse. Csak a méltán híres Zero-G fiúk menthetik meg a Földet a biztos pusztulástól, kik a merő űr jótékony takarásából közelítik meg ezen elfoglalt létesítményeket, hogy megrendszabályozzák a rettentő Nihilót s galád cinkosait. Mint látható, a sztori nem ígérkezik valami bonyolult ügynek, ám hogy mit hoznak ki belőle, még korai lenne megsaccolni. A modelleket, s az előzetesen bemutatott helyszíneket elnézve nem lehet okunk panaszra, sőt: a grafikus kimunkáltságon valószínűsíthetően még ezekben a percekben is dolgoznak az alkotók. Ám sztori ide, ígéretes grafika oda, ezzel együtt is a technikai újítások azok, ami miatt a program már most figyelemfelkeltő. Az alkotók állítják, hogy motorjuk képes lesz elegyíteni a klasszikus sci-fi minden főbb megközelítését, értsd ezalatt: adódhat úgy, hogy egy bázist becserkészve, űrhajónkkal a Descentet idéző dogfightokban leszünk kénytelenek részt venni, majd győzedelmeskedni, hogy aztán az állomásra bejutva, már kézifegyvereinkkel vegyük elejét a betolakodók üzelmeinek, értelemszerűen FPS nézetből. A motor tehát valóban flexibilis, ügyes jelenségnek ígérkezik — hiszen az űrben játszódó jelenetek eleve 360 fokos szabadságot követelnek, míg az FPS nézőpont merőben más felépítést feltételez. Az, hogy ezen két játéktípust — mely valószínűsíthetően még további meglepetéseket is tartogat — ugyanazzal a motorral valósították meg az alkotók, persze teljesen hidegen hagyja a játékost, s az összhatást óhajtja szemrevételezni. Erre hamarosan lehetőségünk is lesz, addig itt van néhány screenshot mutatóban, melyek láttán létalapunk nyílhat bizakodó álláspontra helyezkedni.

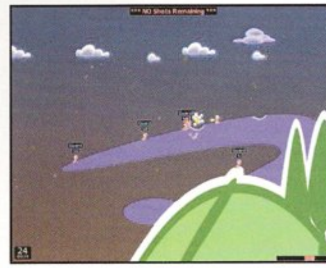


Megjelenés: 2001. Q3.

WORMS WORLD PARTY
(Titus/Team 17)
wwp.team17.com



Ki ne ismerné ezeket a kis pondrókat, akik — immár jó pár évvel ezelőtt — egycsapásra felforgatták a stratégiai és akciójátékok világát, hogy aztán a klasszikus sikersztorik mintájára, újabb s újabb eljövetelükkel örvendeztessék rajongóikat. Legutóbbi, az Armageddon nevet viselő opuszuk ugyan már csupán a kukacmexállottak feltétlen lelkesedését s elragadtatását volt képes kivívni, e férgek életre hívói — korai vélekedéseim ellenére — mégsem képesek lenyugodni, s eszük ágában sincs egyszer s mindenkorra lezárni ezt a kukacos-szituációt, sőt: a két epizódot s több kiegészítő csomagot is megért mítosz nem dörömböl a 3D Birodalom kapuján, s korszakalkotó újításokat sem ígér elődjeihez képest. Mégis szólásra emelkedik, ha minden a tervek szerint halad, még idén. Marad minden a már jól bevált kukac-metódus szerint, ám azért akadnak itt olyan jellemzők, melyek még az egyszeri, alapvetően kukac-immúnis felhasználó érdeklődését is felkelhetik. A grafika marad 2D, melyet — ez a minimum, gyerekek — futtathatunk akár 32 bites színmélységben, 1024*768-as felbontás mellett is. Ami ígéretesnek tűnik: számtalan új játékmódon dolgoznak a készítők, mind a többjátékos, mind a szóló alapú nyüstölés tekintetében. Tucatnyi deatchmatch, valamint multiplayerre kihegyezett pálya és mód, időlimites vérengzések, s egy bizonyos Worsmpot nevezetű elmés találmány felelnek majd az állandó jellegű változatosságért. Ez a Wormspot — nem terjeszteni ám! — egy afféle félkarú rabló, mely a kiforgatott eredmények függvényében parametrizálja az adott pálya alapvető jellemzőit, mintegy. Ha értitek, jó. Ha nem, az se baj: én sem, de majd meglátjuk.
Sansz mutatkozik továbbá huszonöt-harminc szintet számláló, s sejthetően kellően debil kampánymódra éppen úgy, mint a kooperatív játékmódokra, avagy a „mindenki-magáért" alapú tömeghisztériákra: a progi Internet kultúrája nem kevesebb, mint 18 kukac egyidejű kezelését és/vagy cafatokra szaggatását teszi lehetővé. Az előzetes híresztelések s hivatalos információk alapján így elmondható, hogy a kukacok visszatérése, ha korszakalkotónak nem is, de futó évünk egyik üde színfoltjának ígérkezik. Ja, végre érkezik a Hivatalos Pályaeditor is, melyet mondjuk már ezelőtt négy évvel megcsináltak a lelkes amatőrök — micsoda öröm, hogy a kukac-mítosz lecsengése előtti utolsó pillanatban rászánta magát erre az eredeti alkotócsapat is. Szinte már ügyes stratégia...



Megjelenés: 2001. Május

AZ ÚJ MAGYAR MINI PC

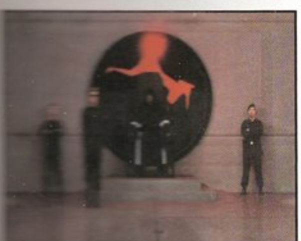
Ma már minden olyan munkahelyen, ahol egynél több számítógépet használnak, azokat valamilyen számítógép-hálózatba kötik. Ezek a hálózatok egy vagy több központi számítógépből (szerver) és a hálózatra csatlakoztatott (kliens) személyi számítógépekből állnak. Ezek a személyi számítógépek szinte kivétel nélkül hagyományos, szürkésfehér dobozos, merevlemezes, floppy-s, CD-olvasós készülékek. A hálózati munkahelyen használt hagyományos PC-k nagyok, sok helyet foglalnak, csúnyák, és sokszor zajosak. Az egynél több számítógépet használó, a rendelkezésre állóhelyet legoptimálisabban kihasználni vágyó irodák kívánalmait felismerve elkészült a vékony „kliens" számítógép, a mini PC. A mini PC-t nagy szériában gyártott szabványos számítógép alkatrészekből építették fel, ez a konstrukció biztosítja a kedvező árfekvést, miközben a nagy számítógépgyártók hasonló gyártmányaival megegyező teljesítményt nyújt. A vékony „kliens" számítógép minden olyan hálózatba jól beilleszthető, amely szerverként Windows NT 4.0 Terminal Servert, Windows 2000 Servert, vagy valamilyen Unix szervert tartalmaz. Egy mozgó alkatrész nélküli, merevlemezként műüködő adattároló eszköz behelyezésével pedig bármely hálózatba beilleszthető vagy akár egyedi munkaállomásként is használható. A mini PC méretei: 26x26x6,5 cm. A halk processzorventillátoron kívül más ventillátor nincs a gépben, ezért a mini PC zaja elenyésző, így ergonómiai szempontból is kiváló a termék. Hagyományos floppy és a CD-olvasó egyáltalán nem, és merevlemez is csak opcionálisan található meg benne. A mini PC-kbe ezzel szemben szabványos alaplap került, ezért rugalmasan konfigurálható rendszer jön létre, amelynek másik nagy előnye a kedvező ára. Az alaplapok tartalmazzák a hang- és videóvezérlőt is, ezért a termék kiválóan alkalmas a hétköznapi irodai feladatok elvégzésére, és egyszerűbb tervezési feladatokra is.



THE MOON PROJECT
(Topware/Game Studios)
www.moon-project.com



Az Earth 2150 egyike volt a kritikusok által is elismert RTS-eknek, mely elbeszélte a haldokló anyabolygó gyermekeinek végső kálváriáját, s mely csupán finom célzatossággal tett utalásokat arra nézve, hogy a történeti szálak

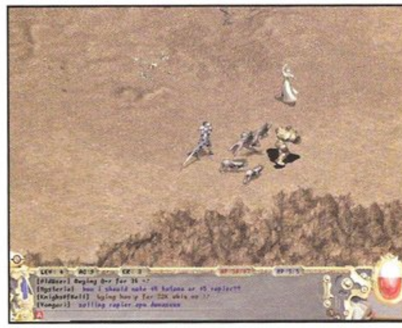


között létezik egy extratitkos, ám sejthetően roppant jelentős project is: a Hold Project. (Gy.K: Moon Project.) Az ezen utalások révén „oldaltfúrt" Earth rajongók hamarosan megismerhetik végre ezen project pontos mibenlétét valamint komplett szereplőgárdáját, sőt tehetik ezt testközelből, lévén a sorozat befejező(?) epizódjának középpontjában éppen [illegible] okai, körülményei, s eredményei állnak.
[illegible] Laikusoknak: Szóval, van ugye az UCS, (Egyesült [illegible]) ki a Hold felszínén látja az új élet megteremtésének [illegible] csakhogy a Holdon már javában éli mindennapjait a Lunar Corporation, akik eredetileg még a Moon Project révén kerültek a [illegible] felszínére. A program alapvetően ezen még nem tárgyalt [illegible] eseményeire s főbb konfliktusaira koncentrál, s teszi [illegible] újítások ígéretében: továbbfejlesztett grafikus megjeleni[illegible] screenshotok láttán nyugodtan komolyan is vehetünk, míg a [illegible] újítás sejthető módon a sztori egyenes következménye — [illegible] a Lunar Corporation irányításának lehetőségét, akik eleddig [illegible] technikai színvonalnak örvendő egységekkel nyomulgatnak, [illegible] kompenzálandó, nincs nekik annyi, illetve: annyi féle.
[illegible] megmaradnak a további érdekcsoportok is, hogy [illegible] egy-egy bevillanás erejéig szignózhassák létezésük [illegible] voltát, míg a multiplayer alapú, avagy skirmish [illegible] partyk újszerűsége eleve garantált lehet a Lunar Corporation révén. Kisebb aggodalomra adhat okot, hogy a fejlesztők lép[illegible], hogy nem óhajtanak érdemi változtatásokat eszközölni [illegible], mintha bizony feddhetetlen, hibátlan koncepciót [illegible] meg már az alapművet illetően is.
[illegible] sem kizárt, hogy ez csak valami igen sajátos marketing fogás, [illegible] még nagyobbat szólhat a a Moon Project. Ezt valószínűsítik [illegible] infók is, miszerint az optimalizált kódnak köszönhetően [illegible]

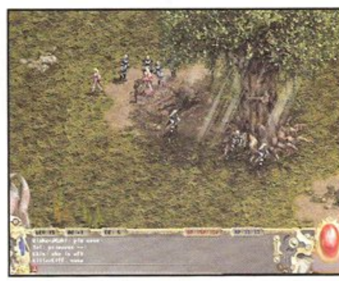


Megjelenés: 2001. Q2.

LINEAGE: THE BLOODPLEDGE
(NCInteractive)
www.lineagethebloodpledge.com

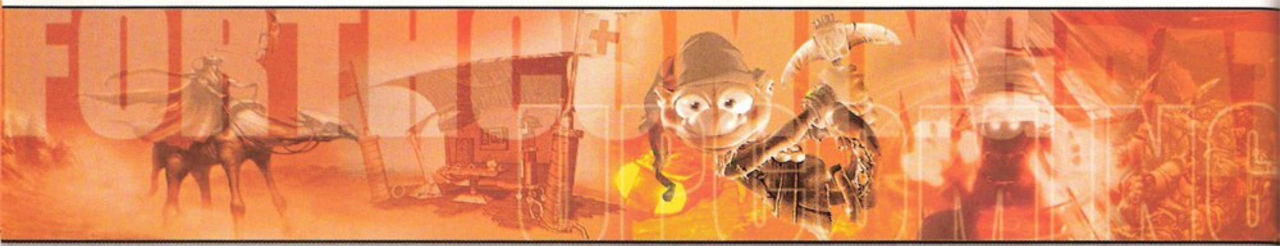


Hamarosan mind a tengerentúlon, mind Európában bemutatkozik egy eleddig csupán Korea területén futó, ám ott méltán hatalmas sikert aratott MMORPG. Ettől a kifejezéstől nem kell ám megijedni, a kifejezetten háló-orientált szerepjátékokat jelzi ezen funkcionális rövidítés, műértők örömére: Massive Multiplayer Online Role Playing Game. Hogy hova lyukadunk ki...? A Lineage őshazájában értelmezett népszerűségére mi sem jellemzőbb, minthogy egy ízben az ellenséges klánok, miután nézeteltérésbe keveredtek egy virtuális területrész tulajdonjoga felett, az utcán próbáltak érvényt szerezni igazuknak. A randalírozó fiatalok megfékezésére jelentős rendőri erőket volt kénytelen bevetni annak a szegény városnak a kormányzata, mely képes volt felnevelni ezeket a magából kifordult, eltévelyedett fiatalembereket. Ez tehát a Lineage előtörténete. Maga a játék egyébként egy meglehetősen direkt Diablo klónnak tűnik, s noha a már javában készülő, nyugatiasított verzió valóban számos ponton mutat letagadhatatlan hasonlóságokat az ihlető művel, az alapvetően hálózatra kihegyezett játékot gazdagon kimunkált egy játékos móddal fűszerezik az alkotók. Pont itt jön a lényeg: az ily módon felcseperedett, übertáp karakterek idővel elnyerhetik valamely Bloodpedge szimpátiáját — ezek azok a klánszerű képződmények, melynek tagjai meghívásos alapon kerülnek a virtuális szervezet köreibe, s melyek ugye időről-időre összemérik tudásukat az ellenséges klánokkal, akárcsak a jó öreg, klasszicista FPS-ek esetében. Adott lesz négy karakterosztály, ezek a: Lovag, Mágus, Elf illetve Herceg — utóbbi kettőt mondjuk így önmagában nem igen tudja mire vélni az újításokra alapvetően fogékony játékos sem — s ami ötletszerű: minden kaszt hozzáférhető lesz nő, s férfi kivitelben egyaránt. A híresztelések szerint az lesz a nagyjó, hogy csupán a Hercegnőknek, illetve Hercegeknek lesz lehetősége klánokat alapítani, ám ez eleve fölöslegessé tenné a más karakterosztályokba tartozó hősök felnevelését. Érdekes megoldást ígér a jellemek modellezése is: ha csúnya lények tucatjait hányjuk kardélre, akkor hősünk sejthetően a Világosság felé tendál majd, míg ha a karakter saját klánjának szövetségeseit, avagy semlegesek tucatjait küldi halálba, jelleme is setét torzulások tárgyává válhat. Logikus, de megint csak következetlen: ki is akarná a saját csapattársát lenyírni, ha az egyszer egyikünknek sem válik hasznára, ugyebár. Mindenképpen érdekes kezdeményezés ez, s noha nem valószínű, hogy a Blizzard az azonnali csődöt jelentés gondolatával kacérkodik a feltörekvő Bloodpledge láttán, kíváncsian várjuk, érdemben mire is telik a Koreai konkurenciától.



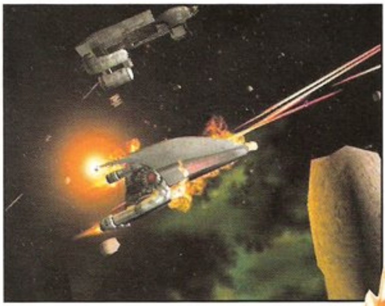


Megjelenés: 2001. Q2.



INDEPENDENCE WAR II
(Infogrames/Paricle Systems)
www.independence-war2.com





Flux Engine. Most néztek, mi? Nézhettek is: az originális Independence War alkotói nem átallották sutba vágni a már bizonyított grafikus űrmotort, s kódolni kezdték az újat, mely az Independence War II-ben debütálva tesz kísérletet a rajongók szívének elhódítására, a tervek szerint még folyó év derekán. Ma már nem lehet spiller egy űrhajó szimulátor hatalmas cirkálók, káprázatos robbanások, s szemguvasztó effektek sokasága nélkül. A Flux Engine által életre hívott képi világ ennek megfelelően eleddig sohasem látott űrcsatározásokat ígér, s hogy ezen ígéreteknek némi alapja is lehet, híven tükrözik ezek a csinos kis screenshotok. Lényeges újításokat eszközölnek a játékmenetet illetően is: megszokhattuk, helyesebben: kényszerűen megbarátkozhattunk a gondolattal, hogy az utóbbi idők űrharcainak kampány módja, s így érdemi felhozatala is rendszerint számtalan, különálló küldetésből áll. S mint sejthető, épp ezen kérdés tekintetében hajlamosak az alkotók rébuszokban beszélni, állítják: mindörökre száműzik a lineáris, küldetésekre építkező játékmenetet a műfaj kelléktárából. A bebarangolható játékvilág már most nem kevesebb, mint 16 naprendszert fed le, az alapvető koncepció így szintén egyfajta Elit, illetve X-Beyond the Frontier szerű képződményt enged sejtetni, amúgy az eredeti mű nyomdokain. Szólnunk kell még a hozzáférhető űrhajókról is: ezen idő szerint négy hajócsoport megalkotásán vannak túl a készítők, noha a kínálat nagy valószínűséggel még gyarapodni fog. Az első rész nem kis gyakorlást igénylő kezelését amolyan finomhangolt, gatyába rázott formában ígérik az alkotók, míg az aprólékosan kimunkált mesterséges intelligenciával felvértezett robotpilóta szintén újszerű lehetőségeket látszik biztosítani. Az pedig már csak köszöneti juttatás, hogy az első epizód határozottan élményszerű videobejátszásainak színvonalához is hűnek mutatkoznak az alkotók. Szóval hamarosan lehetőségünk nyílik belevetni magunkat a vadűrbe, hogy az általunk legmegfelelőbbnek vélt módon s attitűddel próbáljunk szerencsét e meglehetősen tágas vidéken.

Megjelenés: 2001. Q3.

Eukció

Néven új internetes árverési hírújság indult. A lap igyekszik minél több és részletes információt eljuttatni a felhasználóknak, kapcsolatot tartva több már meglévő, és leendő aukciós site-al, illetve fórumot biztosítva vállalkozásoknak és a műtárgy szakma képviselőinek. A katalógus megjelenést, és hirdetési lehetőséget is biztosít. Kiadja az Eukció Kft. (1073 Bp. Erzsébet krt. 36. I./19. Tel.: 1/321-3193) Ára 360 Forint/hóap.

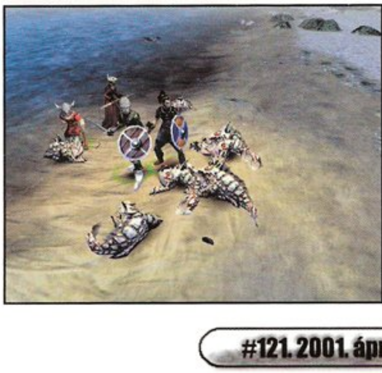
DUNGEON SIEGE
(Microsoft/GPG)
www.dungeonsiege.com



Itt bizony valami naaagy-nagy dolog van készülőben. Ám, mivel az imént elfogyasztott babfőzelék pont nem tartozik a tárgyhoz, koncentráljuk figyelmünket a már javában készülő Dungeon Siege nevű projectre, melynek vezetője az a Chris Taylor, aki aktívan részt vett a Ron Gilbert által kifundált Totan Annihilation fejlesztésében is. (Hogy kicsoda Ron Gilbert? Kérdezzétek meg Guybrush Threepwoodot, itt áll a sarkon, bőrkabátokat tukmál...) Mr. Taylor nem mindennapi figura, ki most a fejébe vette: egyszer s mindenkorra száműzi az akció s fight orientált szerepjátékok minden dőreségét s gyermekbetegségét, hogy megalkothasson egy olyan RPG-t, mely gyakorlatilag teljesen mentes az unalomig ismert klisétől, elcsépelt toposzoktól. Hogy érthetőbb legyen, álljon emitt Mr. Taylor egy hosszabb kinyilatkoztatásának vágott kivonata: „- Nem hiszek a mellékquestekben: kevés unalmasabb dolog van, mint felhajtani a jóságos papnő elkóborolt macskáját, hogy aztán az erdő mélyén rálelve a cicára, visszabattyogjak ugyanazon úton, ugyanazon személyhez, s rendszerint ugyanazon díjazásokért. Mi olyan játékot s világot készítünk, melyben egyetlen karakter sem kényszerül visszafordulni, újra s újra bejárni egy már unalomig ismert területet. A teljes szabadságra koncentrálunk, nem kérünk, s nem várunk el kompromisszumot a játékostól, megy, amerre akar. Nem hiszek a szűkre szabott inventoryban sem: „Óh, a csudába, pont rossz kardot hoztam fel, a másiknak nem volt hely, nna, mehetek vissza a Poklok mélyére az otthagyott Dragonslayerért..." Ha kell valami a játékosnak, hadd vegye fel! Hadd menjen, s harcoljon vele! Nem forszírozzuk arra, hogy ezt megelőzően a kereskedőkkel s hátizsákja kapacitásával egyezkedjen. Mint ahogy arra sem, hogy egyedül, avagy csapatostól vágjon neki a kalandoknak. A maximális létszám valószínűsíthetően nyolc lesz, ám ez nem jelenti, hogy ne boldogulhatna a játékos akár egyetlen karakterrel is. Itt egy szabad világ készül, ahol mindenki saját belátása szerint cselekedhet, dönthet, szövetkezhet, avagy harcolhat." 'Oppá. Ez igen. Mr.Taylor gondolatait összegezve elmondhatjuk, hogy érdektelen mű aligha születhet ezen elme irányítása alatt. Mindehhez hozzájön minden idők legflexibilisebbnek ígért kezelőfelülete, melynek összetevőit szintén saját belátásunk szerint variálhatjuk majd a kényelmes kezelhetőség oltárán, a grafikus kidolgozottság pedig már most, a fejlesztés időtartama alatt is szájtátásra ingerlő. A stuffot mint Diablo-killert emlegetik a fórumok, amiből két dolog következik: 1. Nem lehet kihagyni. 2. VargaB! Eszedbe ne jusson...







Megjelenés: 2001. Q3.



RUNE: HALLS OF VALHALLA
(Take 2 Interactive/Human Head Studios)
www.runegame.com





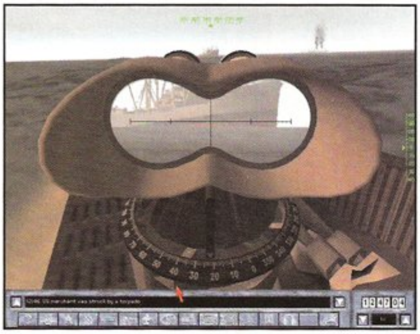
Ugye, senki sem gondolta komolyan, hogy először s utoljára találkozott a dicső Ragnarral, aki pár hónapja kaszabolta halomra a zord Észak minden jobb sorsa érdemes yetijét, patkányát, meg minden szembejövőjét? Akárki akármit is hitt, Ragnar újra eljött, hogy az egyjátékos módra támaszkodó alapművet követően a multiplayer birodalom bástyáit is bevegye. Nézzük, érdemes — e komolyan venni dicséretes méretű ügybuzgalmát: 33 új pálya, s két vadi új, multiplayer alapú játékmód áll rendelkezésre. Pályák szintjén azért hozzátartozik az igazsághoz, hogy ezek tetemes része a rajongók keze munkáját dicséri.

Van itt ugyanakkor három új modell is — miért nem tíz? Ráadásul mind nő. Az még jó is, ennyi ürge után... A játék képi világának alapját természetesen továbbra is az Unreal engine fűti, így az alkotóknak lehetősége adódott kihasználni a platform idő közben végbement fejlesztéseit is, ami jó. A beharangozott játékmódok viszont érdekes darabok. Az Arena nyilván a klasszikus, egy az egyben alapú összetűzéseknek, avagy a több résztvevő által, mintegy egymás sérelmére előadott bélkiforgatósdinak adnak helyet, ez még teljesen sima ügy, jöhet — ám ez a headball szitu már annyira debil, hogy egyenesen érdektelennek ígérkezik: szóval a szint az, hogy a játékosok szanaszét vagdalják valamely unszimpatikus partnerüket, majd annak fejével, és/vagy végtagjaival próbálnak home runt produkálni. Aha. Ez már igen. Sőt: kúl. Nem kétlem, hogy jókat röhögtek az alkotók mikor ezt kitalálták, de alighanem egy kiegészítő esetében is célszerűbb lehet bohóckodás helyett egy mű érdemi jobbá tételének alternatíváit latolgatni. Szó van arról is, hogy az eredeti Rune térképek is hozzáférhetőek lesznek, méghozzá kooperatív módban. Ez ígéretesnek tűnik, csakúgy, mint az állítólagos lehetőség, miszerint az ellenséges humanoid karakterek bőrébe is belebújhatunk majd. Alighanem a Blade of Darkness láttán produkált heveny csuklás hatására jelezték az alkotók azt is, hogy jelentős fejlesztéseket eszközöltek a harcrendszer tekintetében. Miszerint: immár kivédhetőek a felénk hajított fegyverek. Illetve: három új típusú pajzs is az ígéretek között szerepel, ám persze ez sem nevezhető érdemi fejlődésnek. Hogy mindez elég lesz-e arra, hogy Tukaram s Sargon elbújdosson? A válasz: aligha. De attól még ezt is meg kell nézni. Legalább egy picit...



Megjelenés: 2001. Q2.

SILENT HUNTER II
(UBI Soft/SSI)
www.silenthunterii.com



Szegény kis SSI-unkat, akik oly sok AD&D játékkal s remek szimulátorral leptek meg minket, keresztbe nyelte a csúnya UBI Soft. S noha ennek értelmében ők már mint a Francia szotver-üzletág oszlopos zászlóvivője ténykednek tovább, ez nem akadályozta meg őket abban, (sőőőt) hogy elkészítsék népszerű tengeralattjáró-szimulátoruk második epizódját. Mely, hamarosan meg is érkezik köreinkbe.

Az elgondolás, melyre szimulátoruk alapjait helyezték le az alkotók, kifejezetten ötletszerű, noha a vérbeli szimulátor rajongók alighanem belesápadnak a kimunkált koncepcióba.

A Silent Hunter amolyan „finomhangolható" szimulátor lesz, ahol a játékos kedve s belátása szerint döntheti el, mennyi terhet is vállal magára a tengeralattjáró irányításából s menedzseléséből, kezdve az „én mosom fel a padlót is"-tól egészen az „ide nekem a periszkópot, a többit meg csinád te!"-ig. Így nem kizárt, hogy azok is kedvet kapnak a dologhoz, akiknek alapvetően az utolsó gondolata lett volna a tengeralattjáró szimulátorok behatóbb vizsgálata, míg a vérbeli rajongók nyilván minden szimulációs perifériát bekapcsolva néznek a dolgok elébe. Mely dolgok s események az előzetes híresztelések szerint rengeteg történelmi vonatkozással bírnak majd.

A program jelentős része — a kampány küldetések tömkelege mindenesetre feltétlenül — determinált lesz, s ez aligha szolgál majd a játék javára, legalábbis hosszú távon. Ám szerencsés módon jól tudták ezt a készítők is, így ígéreteik között szerepel az intelligens, s persze véletlenszerű küldetéseket generáló — bocs — küldetés generátor is.

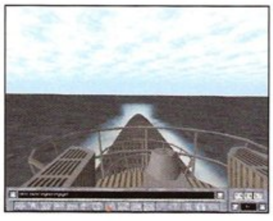
No persze ma már elsőrangú szempont a szimulátorokat jellemző esztétikum is, mely esetünkben remélhetőleg még hosszas fejlődésen megy keresztül, míg elnyeri végleges arculatát. Mert a hozzáférhető screenshotok láttán pont nem esik le a székről a deli laikus.

A páratlan részletességet ígérő, s gazdagon parametrizálható szimuláció azonban az igazi rajongóknak már önmagában is elég inspiráció, míg a többiek — velem együtt — várják ki a végét.

Hátha.

Megjelenés: 2001. Q3.









RED FACTION
(THQ/Volition)
www.redfaction.com



Sem Pelikán József gátőr, sem Jerry Parker nem akart hős lenni. Ő csak szép lassan magába fordult a Földön, miután elveszejtette minden világba vetett hitét. Majd, miután a teljes inspirációhiány s általános kiábrándultság ellenére sem látszott megfogalmazódni az öngyilkosság gondolata elgyötört elméjében, elhatározta: maga mögött hagyja ezt a frusztráló bolygót minden bánatával s örömével, majd új életet kezd a Marson. Ahol, mint az köztudott: káprázatos lóvékat lehet leakasztani a bányászatból. Parker tehát felkerekedik, célhoz ér, és: rövid időn belül annak az önkéntes szervezetnek az élére áll, mely megkísérel rendet teremteni a Mars felszínén uralkodó, anarchia-közeli állapotok terhes posványában. Szóval útja végén szegény Parker még nagyobb kupac trágyára lel, mint ami elől alapkiosztás szerint csupán menekült, ám élete, ím új értelmet nyerhet a békés kolonisták épségének megőrzése révén. Dióhéjban ez lenne a Red Faction történeti szálának veleje. Ez kérem egy FPS lesz, melyben Parker bőrébe bújva vehetjük elejét a kolóniákat rettegésben tartó űrzsiványok kétes üzelmeinek, s melyben végre körvonalazódni látszik pár már igazán régóta várt, ám mindeddig megvalósítás nélkül maradt elgondolás. Ilyen pl. az interaktív környezet. Jól hangzik, mi?
Mit is jelent ez? Nos, a készítők ígérete szerint lehetőségünk lesz pl. igénybevenni a térképeken fellelhető járműveket, azaz szükség s kedvünk esetén átzötykölődhetünk egyik épülettől a másikig valami jóképű kis Marsjárón is. Ez persze a Battlezone óta már nem lenne hírérték, ám ne feledjük: a Red Faction specifikusan FPS játék, s mint ilyen, elvárható módon inkább kisebb, ám jóval részletesebben kidolgozott területeket s komplexumokat lelhetünk majd benne. Ebből adódóan a közlekedés sem feltétlenül csak a funkcionalitással, hanem a játékélmény minőségével is összefüggésbe hozható. Többféle jármű áll majd rendelkezésünkre, kezdve a katonai jeeptől (jó kis vákuumkezelésnek ígérkezik...), űrrepülőtől át egészen a tengeralattjáróig. Mint az a felhozatalból s ezek merőben eltérő jellegéből kikristályosodhatott, a készítők valóban építenek a járművekre is, ami remek — de állítják, hogy nem fogják a játékost azok használatára forszírozni: ha akarjuk, levethetjük magunkat 5 km magasból űrrepülő nélkül is — ez is remek... Komolyra fordítva: ezen interaktív kis gépjárműveket böcsülettel kidolgozott formában ígérik a fejlesztők, szuverén belső kiképzéssel, s persze merőben eltérő fizikai modellezéssel illetve jellemzőkkel. Meg hát ugye perifériákkal is, mintegy. A játékmenetet illetően erőteljes golyózáporra, s lendületes, szakadatlan akcióra számíthatunk. Csak rajta, mint az ismeretes: ennek is léteznek fokozatai.



Megjelenés: 2001. Q2.



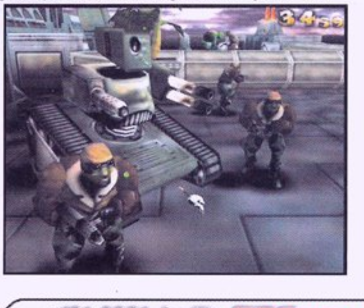


NEXAGON
(Strategy First)
www.strategyfirst.com





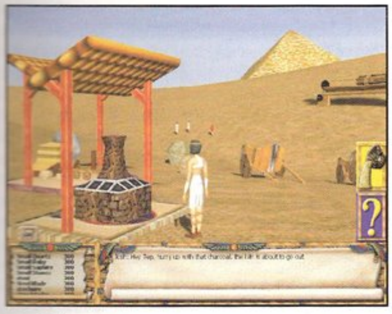
A távoli jövő kedvelt technikai sportjának s egyik legnagyobb érdeklődésre számot tartó látványosságának is nevezhető egyben a Nexagon. Mely név egyébként e rendezvény abszolút bajnokcsapatát is fémjelzi. Mert a Nexagon: csapatjáték. Feladatunk így egy minél ütőképesebb brigád létrehozása, mely indulótőkénk soványságának hála, egyet fog jelenteni alapvető célkitűzésünkkel is. Eleddig négy fajosztályt ismer a program, mely talán további darabokkal is bővülni fog a megjelenésig még fennmaradt idő során. Miután megvan a csapat, következik a Szentély felemelése: ez afféle főhadiszállás lesz, mely otthont s megnyugvást ad dicső csapattagjainknak, sőt: a Szentély révén válik az általunk verbuvált kompánia harcedzett kis közösséggé is.
A játék esszenciája elvégre mi más is lehetne, mint a megmérettetés: sejthetően nem a játékos az egyetlen, aki csapatok s azok Szentélyeinek menedzseléséből tartja fent magát. Így a Nexagon legérdekesebb része az lehet, mikor két ellenséges csapat egymással szembe állítja a Szentélyét egy véletlenszerűen generált aréna falai között, majd szépen szétlövöldözik egymás fejszerkezetét. Így elvi síkon ahány játékos, annyi összeállítás, bár már most hatalmas abbéli kíváncsiságom, hogyan is óhajtják a készítők biztosítani a játékegyensúlyt — elvégre a kigondolt koncepció eleve fölöslegessé teszi bizonyos mérkőzések lebonyolítását.
Mert ha Ferike állítja, hogy tíz lovashuszárral és egy lámpaoltogatóval sanszos lehet tíz gólem és egy mágus ellenében, attól a végkifejlet még nem lehet kérdéses. Nagy hangsúlyt fektetnek a közönség alapvető érzelemvilágának modellezésére is: ennek értelmében a nagyobb, szebb, kidolgozottabb blablabla... Szentélyek szerepeltetése s megalkotása több nézőt s így több profitot is vonz mérkőzéseinkre no és konyhánkra, á lá Sim Theme Park. Jó, mi? Az előzetes információk alapján tehát annyi mondható el, hogy igen szokatlan, s meglehetősen következetlen dolgok röpködnek itt a levegőben. Annyi azonban biztos: középszerű alkotás nem sülhet ki két vérszomjas katonáktól terhes, virtuális babaház tartalmának egymásra eresztéséből. S hogy a mérleg nyelve mely irányba billen, hamarosan ki is derül már.

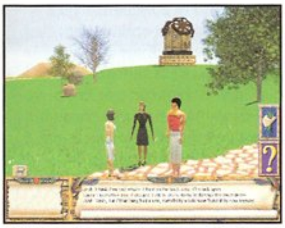


Megjelenés: 2001. Q2.

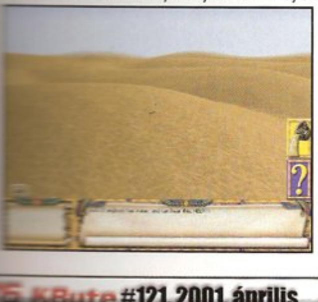


A TALE IN THE DESERT
(eGenesis)
www.ataleinthedesert.com





Az Ultima Online [illegible] felbuzdulva [illegible] határozta el, hogy megalkot egy a [illegible] létező, virtuális [illegible]. A Tale in the Desert az ókori Egyiptomba kalauzol minket, [illegible] pedig az RPG, illetve Adventure elemek jellemzik. Ám már első körben is meglepő fordulat: a játék [illegible] a konfliktusok irányított agresszióval történő megoldása, azaz a fight fogalma egyszerűen nem létezik az itt [illegible] birodalomban. Na persze konfliktusok itt is adódhatnak, sőt [illegible] módon törvényszerűen adódnak is. Ezek feloldására, avagy további elmérgesítésére itt [illegible] a politika szolgál, mely [illegible] jelentős szerepnek s kidolgozottságnak örvend a stuffban. Ím, egy példa: mint minden valamire való birodalom lakóit, az itt élőket — helyesebben: létezőket is bizonyos törvények tiszteletben tartása illetve „tartatása" hivatott szabályozni. Ezen törvények letéteményesei nem mások, mint az alkotók, akik azonban nem óhajtanak jóllakott despota módjára tündökölni az általuk életre hívott világban — így lehetőségünk van példának okáért petíciókat terjeszteni a helyi Hatalmasságok felé, akik — kellő aláírás meglétét feltételezve a petíció végén — készséggel módosítják a sürgöny által kétségesnek vélt törvényt, avagy akár el is törlik azt. Lesznek ugyanakkor Kihívások is, melyek egytől-egyik telitalálatosnak ígérkeznek. Tudni kell róluk, hogy ezek az Egyiptomiak 49 szabályzó elvén alapulnak, megoszlásuk szerint 7 nagyobb csoportot alkotva, úgymint: Vezetés, Elme, Az emberi test, Építészet, Hit, Konfliktus, illetve Zene és Művészetek. Példának okáért itt van a Vezetés csoport Barátság Kihívása: [illegible] a sivatag valamely részén elásni tíz aranyrudat. (Sejthető, hogy ezek megszerzése is külön mutatványszámba megy majd...) A cucc elföldelését követően nincs is más feladatunk, mint tíz, általunk barátunknak vélt játékossal közölni a kincs pontos koordinátáit, majd egy nap elteltével visszatérni a rejtekhelyre. Ha a bizalmunkba avatottak valóban a barátaink voltak, úgy sértetlen földhalmot lelénk, mely alatt hiánytalanul ott virítanak a rudacskáink. Ha azonban valamelyik gennyláda lenyúlta a portékánkat, az bizony azt valószínűsíti, van még mit tanulnunk barátaink megválasztását illetően... a Művészet Kihívás során több jelentkező fog szorgoskodni minél látványosabb tűzijáték előállításán. A szaktekintélyekből álló bírálóbizottság pontozásos rendszerrel dönti majd el, kinek a showműsora volt a legszórakoztatóbb, a nyertes pedig értelemszerűen már mint a Művészetek Kihívásának sikeres teljesítője távozik hajlékába.

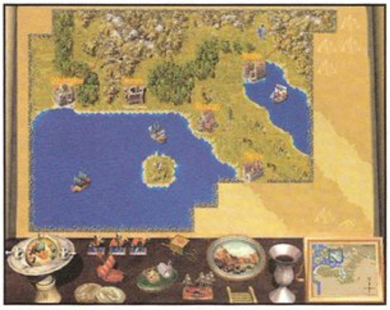


Szóval, kedves kis virtuális világ van itt készülőben, mely hosszú távú, „időnként-el-elvonulok-ide" szerű játékélményt biztosíthat mindazok számára, akik fogékonyak erre, avagy valamilyen késztetés révén igénylik ezt. Mindenképpen érdekfeszítő szindróma.

Megjelenés: 2001. Q2.

MERCHANT PRINCE II
(Take 2 Interctive/Talonsoft)
www.talonsoft.com

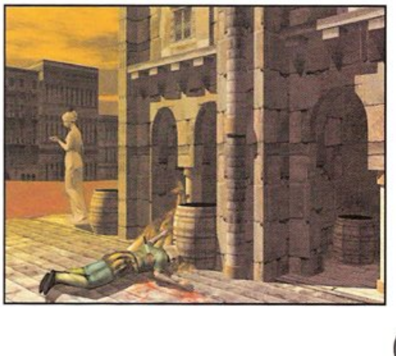




Régi klasszikus új köntösben. A Merchant Prince egyike volt a méltán híressé vált, békebeli stratégiáknak. Aki ismerte, minden bizonnyal örömmel értesül a folytatás készültéről, melynek fejlesztésében azon emberek is aktívan közreműködnek, akik az eredeti játékot is megalkották. 92-ben még meglehetősen ritka madárnak számított a hálózaton is játszható stratégiai játék, olyannyira, hogy gyakorlatilag a Merchant Prince volt az egyetlen. Az alkotók ennek megfelelően bombabiztos, s széleskörű hálózati támogatottságot, s persze rengeteg újdonságot is ígérnek, míg az eredeti, még DOS alá írott program már bizonyított lelkecskéjét lényegében változatlan formában ültetik át az új műbe is.

Hogy a program nem a grafikájával fog új híveket toborozni maga köré, a hozzáférhető sreenshotok szerint igen valószínű. A tradicionális, továbbra is körökre osztott játékmenet , illetve ezen koncepció fejlesztett mivolta azonban feledtetheti ezen hiányosságokat. Ma már, mikor csupán minden ötezredik játék körökre osztott. Érdekesség, hogy adott a szimultán játék is: ilyenkor mindenki szakadatlanul tevékenykedik, míg a játék a körökre osztott modell ellenére is bőszen ápdételi a játékvilágot. Ilyen megoldás eleddig még nem látott napvilágot, most — fog.

A legérdekesebb lehetőségnek azonban az úgynevezett War File-ok tűnnek: ezek mindenki által editálható text állományok, melyek egyenként más-más érdek, és/vagy népcsoportok jellemzőit s persze hozzáférhető javait definiálják, így az ínyencek bátran elkísérletezgethetnek annak lehetőségével, hogy pontosítják, avagy fenekestül felforgatják a történelmi körülményeket. Így ahány War File, annyi valóság a Merchant Prince II-ben ábrázolt földrészek esetében. A felhasználókat megkímélendő, széleskörű magyarázatokat, példaleosztásokat ígérnek az alkotók ezen lehetőség támogatása képpen. Sőt: a kampány módon kívül szó van egy hosszabb lélegzetű, fiktív scenarioról is, mely a letűnt város, a Szépséges Kétséges Atlantis kereskedelmi viszonyait modellezi illetve buzdít minket aktív közreműködésre.



Megjelenés: 2001. Q4.

by The Observer

The Dreamland Chronicles
FREEDOM RIDGE

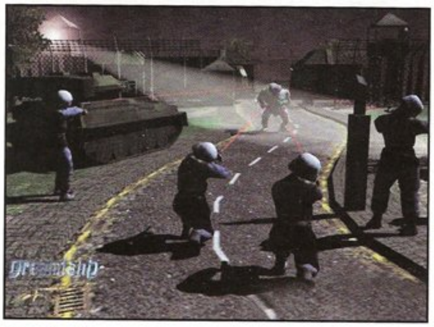


Az idegenek köztünk vannak!

Ha jól emlékszem, 1994-ben történt, hogy a Mythos Games a Microprose-zal karöltve megjelentetett egy programot, amely sci-fi történetvezetésével, és csapatorientált cselekményével megreformálta a körökre osztott stratégiai (ez mondjuk talán egy kicsikét erős) játékok piacát.

Ez volt az X-Com: UFO Defense, amely stílusát tekintve rengeteg követőre talált, és sokak számára az elmúlt évtized egyik legalapvetőbb játékává vált. Minden alapvetően eredendő pozitív tulajdonsága ellenére az X-Com igen kritikus fogadtatást kapott — hogy miért is, az mára már a múlt, és a kritikusok szellemi fertőjének homályába veszett...

Ennek ellenére — és épp ezek miatt — a Dreamland Chronicles: Freedom Ridge egyenesági örökose az X-Comnak. Ugyanaz a körökre osztott játékmenet, ugyanaz a sci-fi szféra, ugyanaz a fejlesztő brigád — természetesen ezúttal a kor követelményeit figyelembe véve mindez full 3D-ben pompázik, ahogy azt a rend megkívánja.



Jellemző a fejlesztőkre, hogy mindezt nem is kívánják véka alá rejteni: nem titkolt reményük, hogy a DC: Freedom Ridge eléri azt, amit az X-Comnak egyszer már sikerült — új színt hozni a körökre osztott stratégiák palettájába.

Azonban, mint annyi más alkalommal, a sors közbeszólt: az Interplay, valami mindenki által ismeretlen oknál fogva nem sokkal ezelőtt visszamondta a játék kiadását. Mindannyiunk szerencséjére azonban a Bethesda Softworks nemrég hivatalosan is bejelentette, hogy védő szárnyai alá veszi eme nemes projektet — mégha ezek a szárnyak nem is oly sokatpróbáltak, mint a fentebb említett kiadóé...





Egyszer volt, hol nem volt...

A Freedom Ridge cselekménye nem sokkal a Nagy Idegen Invázió után játszódik. 2003. március 7-én rendkívüli esemény keltette fel a Föld lakóinak figyelmét. Hatalmas űrhajók armadája közelített a bolygó felé, fedélzetükön ismeretlen idegen fajjal. Kapcsolatot létesítettek a földi kormányokkal, és egy világméretű nyilvános tévéadás keretében felfedték önmagukat és céljaikat a bolygó lakosainak. Gyíkszerű, fejlett aggyal és az emberéhez hasonló kézzel rendelkező lények voltak ezek. A Szauranok — mert így hívták őket — azonnali megadást követeltek.

Inváziós flottájuk eközben belebegett a Föld légkörébe, és az emberi civilizáció sorsa ezzel megpecsételődöttnek látszott...

Noha a Szauranok felajánlották az emberiségnek, hogy elhelyezik őket rezervátumokban, a földi kormányok a harcot tekintették az egyetlen alternatívának — a rabszolgasággal szemben.

Április 13-án, az igen heves, de nagyon rövid összecsapás után a humán ellenállás összeomlott, a földi civilizáció romokba dőlt, a még mindig állhatatos maroknyi rezisztens magára maradt.

A megadás feltételei kilenc izolált rezervátumot biztosítottak az emberiségnek szerte a bolygón. Ahogy a menekültek áradtak ezekre a területekre, a Szauranok úgy vették át az irányítást a Föld egész felületén. Hatalmas föld alatti bázisokat kezdtek építeni, amelyek segítségével elkezdhették kitenyészteni a saját élővilágukat a bolygón.

Úgy tűnt, már csak idő kérdése, és a bolygó teljesen kolonizált lesz.

A földi haderők megalázása ellenére a maroknyi ellenálló folytatta gerillaháborúját a szauran önkényurak ellen. Egy bizonyos csoportjuk, a Földi Felszabadító Hadsereg (TLA) május 4-én rákadat egy idegen eredetű tudományos leletre egy titkos nevadai kormánytelepen, amely segítségével szembefordulhatnak a Szauranokkal. Ezt a titkos telepet az ott rejtegetett idegen technológiák miatt egyszerűen csak „Álomföldnek" nevezték. A leletet sikeresen helyreállították, majd visszatértek vele a titkos TLA bázisra.

Május 15-én a TLA befejezte föld alatti létesítményének építését, amelyet Szabadság Oromnak neveztek el. Az idegen leletet laboratóriumokban elemezték, de úgy látszott, nem szauran eredetű. Egy olyan ősi idegen faj munkájának tűnt, amely jelen volt a kőkorszak kezdetén a Földön. A lelet képes volt tönkretenni a szauran járművek meghajtórendszerét. Ennek az eszköznek a segítségével végre fel lehetett venni a harcot a Szauran zsarnokokkal...

Új remény ébredt...



Mint azt már kitalálhattátok, a mi feladatunk a maroknyi ellenálló csapat kommandírozása — ránk hárul azon kevés terület irányítása, amely nem jutott ellenséges kézre, valamint új egységek toborzása, és a megfelelő mennyiségű ellátmány összegyűjtése egy nagyobb hatóerejű ellenállás kialakításához.

A játékmenet

Akárcsak az X-Comban, itt is lehetőségünk van a kezünkre került



▲ Randa egy izé!...de már nem sokáig...:-)



...tárgyaik, ...vizsgálatára, ...technológiák ellenük ... Ugyanakkor a nagy ... itt nem feltétlenül ...muníció-utánpótlást gyár- ...ugyanis ezeket ...muníció raktárakban is ... — így az amúgy is ...anyagi keretünket ez a ...nem terheli meg annyira... ...egy idegen faj miatt ..., az igen agresszív, ...Szauranok miatt, akik ...és leigázták. ...ségére ...bizonyos területeket



... CHRONICLES

... RIDGE

amolyan vadászterületként tartanak fent, ahol még impozívabb ...lényeket spanolnak ...embertársaink ellen. Termé... ...haladunk a játék ...rejtőző sci-fi ...felszínre kerül: többek ...idegenek meneküléséről, ...összeesküvésekről, a titokzatos ...Területről, és a még ..., a háttérben megbúvó ...is, mint egy mindez... ...idegen faj, és a rejtélyes Fekete Ruhás Emberek — és ..., és ki az ellenség? ...is ránk vár...

A Freedom Ridge harci rendszere ...hasonlít az X-Coméhoz — minden egyes csapattagunknak ...a saját körönkénti akció-... Ezeket legfőképpen mozgásra, támadásra, a tárgyaink ...használjuk majd. Amíg ...célzunk, a kamera ...nézetbe vált, amely testpozíci... — ez lehet álló, térdelő, ..., de még azt is kiválaszthatjuk, hogy lövésünk szaggatott vagy folyamatos legyen, vagy akár egyszeri, de sokkal biztosabb célzású. Az okozott sérülések a célzott testrésztől is függenek, így egy fejre leadott egyszeri lövés sokkal több kárt is okozhat, mint egy testre leadott sorozat.

Minden egységünk nyolc különböző jellemvonással bír, köztük olyanokkal, mint bátorság, erő, sebesség, vezetői-, szellemi képességek. Egyéb képességeik, mint például az elsősegély-nyújtás, vagy a harci képességek fejleszthetők, vezetői adottságaik függvényében pedig a ranglétrán is feljebb léphetnek.

A játék kezdetén csapatunk meghatározott számú fegyverrel és eszközzel rendelkezik, melyek számát a későbbiekben az ellenséggel lefolytatott sikeres harcok után gyarapíthatunk, de elhagyatott katonai bázisok felkutatásával is beszerezhetjük őket. Ha embereink számát kívánjuk gyarapítani, az ellenség fogolytáboraiból kell kiszabadítanunk őket, de lehetőségünk van arra is, hogy tudósokat és katonákat toborozzunk.

Habár az idegenek technológiailag sokkal fejlettebbek, és több erőforrást birtokolnak, megfelelő taktikával és kutatással ez a helyzet megfordítható. A zsákmányolt idegen eszközöket, fegyvereket, járműveket a tudósok által megvizsgálva saját embereink kezébe is adhatjuk, de a foglyul ejtett idegenek megvizsgálásával azok gyenge pontjaira is fényt deríthetünk.





Aki annak idején játszott az X-Commal, az pontosan tudja, milyen lehetőségeket rejt magában ez a fajta játékmenet.

Látvány

A Freedom Ridge kezelőfelülete követi az X-Comban megismert három-lépcsős módszert: egy forgatható, zoomolhatóglobális nézőpont, amellyel jó rálátást kapunk a különböző városokra, bázisokra, lőszerraktárokra és egyéb létesítményekre, mintegy vázlataként a humán és idegen területeknek — 3D-s izometrikus taktikai nézetben irányítjuk csapatunkat harc folyamán, és a már említett försztperszon nézet, amelyben az egyéni egységek célzását felügyelhetjük.

Maga a játék azonban értelemszerűen sokkal jobban néz ki az X-Comnál, sőt, a legtöbb taktikai játéknál is!

Az engine fizikai tulajdonságainak köszönhetően a full 3D-ben pompázó környezet teljes mértékben deformálható — a lövedékek és rakéták darabokra szaggathatják a téglafalakat és a padlót, az oszlopok és a tetőszerkezetek összeomolhatnak, egész épületek hullhatnak porba, ha elég találat éri őket.

Ez igen szabad kezet ad a taktikai talentum megcsillantásához: a fal túloldalán lévő ellenfeleket a falon robbantott lyukon keresztül fésztufész oszthatjuk, a házakban rejtező ellenre pedig nemes egyszerűséggel rá is omlaszthajuk az épületet, vagy akár rádönthetünk egy közeli fát, így érve el az imént említett hatást.

Ugyanígy használhatjuk fel a realisztikus, forrás-alapú fényeket: ha éppen az szolgálja érdekeinket, kilövethetjük embereinkkel a fényeket szolgáltató lámpákat, így kárhoztatva az ellent a sötétben való küzdelemre.



▲ *Valami nem stimmel ezzel az idillel...*

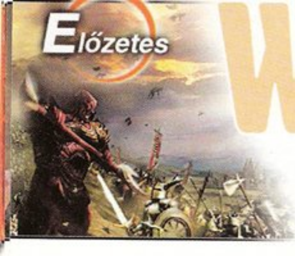
Habár a grafika valóban elsőosztályú, a körökre osztott játékmenetnek köszönhetően a lassabb gépeken és a gyengébb videokártyákon is jól fog zakatolni, jelentős minőség vesztés nélkül — a készítők által ajánlott (tehát nem minimum!) rendszerkövetelmény TNT kártya 400 MHz-es procival.

Szintén ennek a játékmenetnek köszönhető, hogy a fejlesztők teletűzdelhették a játékot moziszerű, prerenderelt helyszínekkel, és még arra is lehetőség nyílt, hogy már-már Mátrix-szerű speciális effekteket alkalmazzanak az akció jelenetekben. A rakétavető esetében például a kamera az izometrikus, illetőleg belső nézetből átvált a magának a rakétának nézetébe, majd a becsapódás pillanatában külső nézetbe, a robbanásra fókuszálva — valljuk be, ez azért igencsak hathatós hangulati elem.

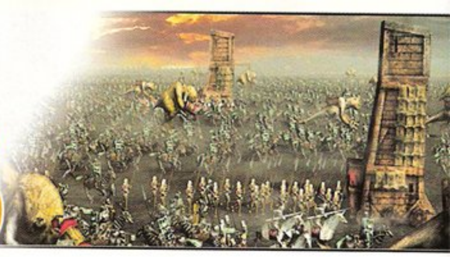
És persze minden egyes fegyverhez külön hang és látvány effekt tartozik, az M-16 gépkarabélytól az idegen csúzlikig, blablabla...

Hogy ne is szaporítsam tovább a szót, elég az hozzá, hogy aki az X-Comot szerette (vagy akár a Gorky 17-et), az ebben a progiban sem fog csalódni, de a magam részéről biztos vagyok benne, hogy a stílust új rajongókkal is szaporitani fogja a Dreamland Chronicles. Ámen!

VargaB.



Warrior KINGS



A jó és a rossz örök küzdelme, és más finomságok

500 év telt el Wesobis csatája óta, amikor Adam király elbukott. Az Egy Isten Birodalmának szent keresztes-hadjárata révén a szétzilált királyságok és hercegségek egyesültek a Szent Védelmező — a sereg parancsnoka — és a Legfőbb Pápa — a spirituális vezető — szigora alatt.

Évszázadokon keresztül a Szent Védelmező sikeresen távol tartotta az északi barbár népeket és a pogányokat, a Legfőbb Pápa pedig gondosan vigyázta, hogy az Egy Isten Igaz Útja uralkodjon a hithű nép körében.

Kisebb viszályok és politikai belharcok persze időről felütötték fejüket, amikor más védelmezők vagy pápák próbálták magukhoz ragadni a vezetést, nem beszélve az egy-két lázadó provinciáról, akik igyekeztek helyreállítani nemzeti függetlenségüket, de összességében a hosszú béke és stabilitás javára vált a birodalomnak.

Mostanra mindez megváltozott...

Néhány évvel ezelőtt, amikor az idős Pápa elhunyt, a Legfőbb Bíboros önkéntes száműzetésbe vonult, hogy megtisztult lélekkel kiválaszthassa az új pápát — ahogy az a Birodalom fennállása óta szokás volt.



Ezúttal a Bíboros meglepő döntést hozott: Icthyus Granitas, egy elég kétes hírű bíboros lett a kiválasztott. Mindenféle pletykák keringtek róla, de soha nem nyertek bizonyítást.

Mindezidáig az irányítása központosult az Egy Isten városában, Telamagnában, ám most a birodalom darabokra szakadt.

Karlem Agnus, a Szent Védelmező, valaha dicső és hatalmas harcos, egyre inkább eltávolodott az ország dolgaitól, és mind jobban alávetette magát az új pápa döntéseinek.

A bíborosok, akik le akarták váltani, nyomtalanul eltűntek, vagy áthelyezték őket a birodalom távoli pontjaiba. Az ellene forduló nemeseket letartóztatták hazaárulás vádjával, és kivégezték vagy száműzték őket. A nép félelemben és nyugtalanságban élt. A pápával szemben álló tribünök és kapitányok kivégzése mindennapos eseménnyé vált. A hadseregnek a külső ellenségek visszaverése helyett a „belső ellenségek" felkutatása vált feladatává.

A birodalom külső tartományai barbárok és rablók martalékává váltak. Sosem látott teremtmények bukkantak fel, pusztítva és tombolva.

Az elégedetlenség egyre nőtt, míg végül a nemesség a szenátus egyik nagy tiszteletben álló tagjához fordult, felkérve őt vezetésükre: Cravant hercegéhez, Adam király egyenes ági leszármazottjához.

Ezzel azonban csak újabb célpontul szolgáltak a Pápának.

Hamarosan egyik bérence, egy püspök megtámadta a herceget. Zsoldosaival maga mögött hamis vádakra hivatkozva letartóztatta őt, és családjával együtt a bitó alá küldte.

Legalábbis azt hitte...

Hm.



▲ Egy jól táplált warlord és az ő kis háziállata

Igazán impozáns — ámbár szokványos — háttér-történet. Persze ezek után egyből mindenki arra gondol (főleg az én előzeteseim ismeretében☺), hogy a mi feladatunk lesz a herceg bőrébe bújva bosszút állni és megtörni a gonosz hatalmát, valami jóféle RPG keretében.



Ám ezúttal nem ez a helyzet!

A Warrior Kings ugyanis egyáltalán nem szerepjáték, sokkal inkább real-time stratégia, azon belül is a ritkább fajtából.

Bizonyára sokan közületek emlékeznek még a Shogun: Total War elnevezésű Electronic Arts programra, amely alapjaiban megreformálta az RTS piacot — ez volt ugyanis az első stratégia, amely az egységek helyett a hadtest-szintű gondolkodásra késztette a nyájas játékosokat.

Sikere természetesen elsöprő volt, nem véletlenül: és bár én köztudottan nem igazán vagyok nagy rajongója a „modern" RTS műfajnak, a Shogun nekem is tudott pár kellemes órát szerezni.

A siker ellenére valahogy a klónok elmaradtak, ami több mint meglepő, hiszen már a kiegészítő is készül a Shogunhoz, ezidáig mégsem találkoztunk egyetlen hozzá hasonló játékkal sem. Ezidáig.

A Warrior Kings ugyanis egyenes ági leszármazottja a Shogunnak — aki esetleg nem érti a különbséget az egység-alapú és a hadtest-szintű hadvezetés között, az vessen egy pillantást a képeken látható emberáradatra (avagy túrjon bele egy kicsit 576 gyűjteményébe, és lapozza fel Shogun ismertetőnket) — és olvassa tovább eme előzetest.

Harcos? Király!

Adott tehát egy középkori fantasy világ, amelyben szörnyetegek és lovagok háborúznak a hatalomért — egy hajdan volt birodalom, ahol a káosz az úr. Mi is lehetne embert próbálóbb feladat, mint a birodalom poraiból egy új királyság felvirágoztatása — az ellenségeskedő királyságok egyesítése, akár erőszakkal is, a hatalom központosítása egyetlen hadúr kezében — és miért is ne mi legyünk azok?

Ehhez viszont előbb el kell döntenünk, hogy a sötét, illetőleg a fényes oldal színeiben kívánunk ringbe szállni, akaratunkat érvényesítendő.

A fény oldalán számíthatunk rá, hogy igen erős, hithű támogatásban részesülünk, oldalunkon pár politikailag korrekt természetfeletti egyeddel — angyalok, kerubok, miegymás.

Az árnyékos oldalon hathatós segédtudományunk a démonológia lesz, valamint megidézhetünk jó pár igen szentségtelen lényt, hogy közreműködjenek kis perszonális vérontásunkban.

Ha ezt az utat választjuk, és hagyjuk,









[illegible] kegyetlen, [illegible] vezesse kezünket, [illegible] hogy szomszédaink, [illegible] kis királyságok [illegible] előnyben fogják [illegible] a diplomácia [illegible] katonáinkra és alattvaló- [illegible] befolyással lesz. [illegible] nem meglepő, ha [illegible] oldalt választja: [illegible] a Warrior Kings [illegible] világnak, amely [illegible]

[illegible] létfontosságú [illegible] szükségünk. Ezek [illegible] fontos, de a [illegible] természetesen az étel. [illegible] katona fel katona, [illegible] emberünknek van egy saját mutatója, amelyet nevezzük egyszerűen — éhségnek. Igen hasznos kis mutató, lévén, ha figyelmen kívül hagyjuk, embereink hamar lázadozni, lopni, dezertálni kezdenek. Ezáltal az élelmiszer stratégiai kulcsfigurává lép elő, épp ezért rengeteg olyan épület található a játékban, amelyek az élelmiszer termelésére, tárolására, szolgál: malmok, sütődék, de a mi feladatunk a gabonamezőkről, és az ételt szállító karavánokról is gondoskodni.

Jóllakott seregünk azonban még nem nyer csatát fegyverek nélkül — ebben van segítségünkre a következő két forrás, a vas és az arany. Ez utóbbi segítségével csalogathatjuk a férfiembereket seregünkbe, a vas szerepe pedig a kovácsműhelyekben, kardok, számszeríjak, lándzsák, ágyuk készítése közben nyilvánul meg.

Maradék két erőforrásunk a fa és a kő: meglepő módon építésre használatos.

Mi is lehet még fontos

egy RTS játékmenetével kapcsolatban...? Hát persze, a harc! Lássuk!



A Warrior Kings a Shoguného hasonló elveket követ: minden egyes katonának saját mesterséges intelligenciája van, és a ezres tömegek összecsapása a nagy számok ellenére is ember-ember elleni küzdelem. Azaz egy katona leáll egy katonával harcolni, és vagy nyer, vagy elbukik — csak éppen egyszerre több száz emberről van szó. Épp ennek köszönhetően az egységek (megtévesztő lehet az egység szó használata, de most ne az RTS-eknél megszokott dologra gondoljatok, mint pl. egy darab tank, sokkal inkább a szó katonai jelentésére, azaz szakasz, század, zászlóalj, ilyenek) morálja döntő jelentőségű lehet — akár kétszeres túlerő is legyőzhető egy megfelelően ellátott (tehát elégedett), tapasztalt, magabiztos, és természetesen jó vezető irányítása alatt álló sereggel.

A különböző egységek igen realisztikus tulajdonságokkal bírnak: a lovasság például könnyedén legyőzi a könnyűgyalogságot, azonban esélye sincs a lándzsával felszerelt gyalogosok ellen. De ugyanilyen lényeges a terep megfelelő kihasználása is — akik kellőképpen elmerültek a Shogun világában, azok tudják, hogy milyen jelentős szerepe lehet ennek a csaták lefolyása során.

A legmegkapóbb azonban a várostrom (köszönet érte a Defender of the Crownnak). Képzeljük csak el, ahogy az ellen sorai ostromolják kastélyunk kapuját, hű védőink mindeközben lelkesen locsolgatják őket forró olajjal a várfalakról. Hja, a középkori hadviselés bája...

Természetesen nincs RTS az ún. technológiai fa nélkül — ez nem más, mint a különböző fejlesztések egymásba kapcsolódó folyamata. A Warrior Kings nem hagy túl sok alternatívát ezen a téren, ugyanis a fejlődések során mindig választás elő kerülünk, és döntésünket ezután már nem módosíthatjuk. Ez azt jelenti, hogy nem árt előrelátóan végiggondolnunk, hogy a magunk elé kitűzött stratégia képviseléséhez mire lesz szükségünk, illetőleg milyen áldozatokat kell meghoznunk. Még egy függvénye van ezeknek az ápgrédeknek, mégpedig az, hogy melyik oldalon játszunk. A Sötét oldalon az istenek kegyét ugyanis áldozatokkal nyerhetjük, a világos oldalon pedig alattvalóink hitének (és híveink számának) növelésével.

Öröm a szemnek

a Warrior Kings látványvilága — túl sok mondani valóm ezzel kapcsolatban nincs is, hiszen a screenshotok magukért beszélnek. Elég az hozzá, hogy van itt sérülékeny 3D-s környezet, forgatható, zoomolható kamera, realisztikus időjárás, több mint 30 egység és épületek tucatjai mindkét oldalon.

Azt hiszem, a Sierra nem csinál majd rossz boltot a Warrior Kings-szel — ez a game már első látásra is nagyon sokat ígérő, és biztos vagyok benne, hogy ha majd nem is olyan sokára megjelenik, még aprólékosabban ki lesz dolgozva. Természetesen a kor követelményeihez igazodva a multiplayer mód dominál majd, de igazi jó mókának ígérkezik single-ben is végignyomni a stuffot, hiszen a történetet olyan szinten kidolgozták, hogy nem csupán akkor terelődik más mederbe a sztori, amikor kibillentjük a mérleg nyelvét semlegesből jó, avagy rossz irányba, hanem minden fontosabb döntésünknél. Így könnyen előfordulhat, hogy újrajátszás esetén egyetlen egy döntésünk következményeként egész más irányba terelődik a játékmenet, mint ahogy azt előzetes tapasztalataink alapján várnánk.

A Shogun új ösvényt nyitott az RTS-ek igencsak sűrű erdejében: hogy képes e ezt az ösvényt kiszélesíteni a Warrior Kings, az hamarosan kiderül.

Én bízom benne, hogy igen.

Na meg kíváncsi is vagyok...

VargaB.





[illegible] útján...

Előzetes



TORN



A Káosz és a Rend határán

Mindig is nagy rajongója voltam a Black Isle szerepjátékainak — ha valaki esetleg nem tudná (van ilyen ember?!): az ő nevükhöz fűződik a Baldur's Gate 1-2 és az Icewind Dale, nem is beszélve az igazi csemegének számító Planescape: Tormentről. Talán nem véletlen, hogy a globális népszerűségi és eladási listák élvonalában mindig ott találjuk ezeket a játékokat, hiszen mindegyik mérföldkőnek számított a maga műfajában — ez alól talán csak az Icewind Dale volt kivétel, ami a oly mértékben a Baldur's Gate motorjára és szerkezetére épült, hogy minden nagyszerűsége ellenére is csak egy újabb — ám igen lenyűgöző — bőr arról a bizonyos rókáról.

Olybá tűnik, a Black Isle-os fiúk lassan kezdik megunni népszerű sémájukat, és valami egészen újba kezdenek belevágni — ami nem is csoda, hiszen a Baldur's Gate első részéhez annak idején elkészítettek egy kiegészítőt, az Icewind Dale-hez épp mostanában jelent meg a Heart of Winter, és a Baldur's Gate kettőhöz is készülget már a Throne of Baal hangzatos nevet viselő expansion pack. Ez, akárhogy is számolom, a Planescape-pel együtt már hét név ugyanarra a kaptafára, és ebbe valószínűleg már ők is belefásultak.

Félreértés ne essék, eszem ágában sincs szapulni a Black Isle RPG-ket, hiszen jómagam is nagy rajongójuk vagyok, de sajnos a PC-s játékpiac is csak ugyanolyan üzlet, mint bármely másik — a pénz diktál, és mivel ezek a játékok igencsak szép sikereket könyvelhettek el, a kiadó úgy látta jónak, hogy a legkevesebb befektetéssel a legtöbb pénzt keresni úgy lehet, hogy meglovagolják a sikert, és ragaszkodnak a befutott módszerhez. Ez



a jelenség nagyszerűen kiszolgálja a közízlést — csupán annyi probléma van vele, hogy megfosztja a játékosokat az újdonság élményét, a fejlesztőktől pedig az alkotás örömét veszi el, aminek hosszú távol a teljes érdektelenség az eredménye, természetesen mindkét oldalon.

Azért van egy pár olyan fejlesztő gárda, akik nem hagyják kiveszni magukból a lelkesedést, és minden alkotásukkal megpróbálnak előrelépni valamilyen irányba, de nekik sincs túl könnyű dolguk, hiszen a kiadók a fentebb említett áldatlan helyzet miatt nem igazán vevők az újra — tisztelet a kivételnek, lásd GOD Games, akik kivételes módon állnak hozzá a dolgokhoz, és igyekezenek minél több segítséget nyújtani a független fejlesztőknek (GOD = Gathering of Developers, azaz fejlesztők gyülekezete). Talán épp ezért nem véletlen, hogy az elmúlt idők jópár sikeres játéka az ő védő szárnyuk alatt jelent meg.

Na de hogy ne kalandozzak el ennyire a tárgytól, olybá tűnik, hogy a Black Isle végre megembereli magát, és belevág valami újba — alkotókedv rulez alapon...



Amikor először láttam különböző internetes magazinok oldalain a Torn-t, még arra sem vettem a fáradtságot, hogy utánanézzek, miről is van szó — a Black Isle név úgyis garancia arra, hogy hallok még erről a játékról — gondoltam én, és arra számítottam, hogy úgysem lesz semmi eget-rengető a dologban.

Aztán valamelyik nap megláttam egy screenshotot, és egyből felkaptam a fejem — néha már kezdem úgy érezni magam, mint a legújabb generációs RPG-k hites prófétája, de tény és való, hogy annyi ígéretes darabot rejt a jövő e téren, mint égen a csillag.

A Torn sem más, mint a Black Isle legújabb készülő szerepjátéka, amelyben szakítanak az AD&D-vel és az Infinity engine-nel. Végre (?)



▲ *Nem érdekel a szakszervezet, Buksi — vagy segítesz, vagy mehetsz, amerre látsz!!!*



A Torn világa

nem más, mint egy csatatér, egy anyagi sík a Káosz és a Rend mezsgyéjén. A két isten évezredekkel ezelőtt száműzetett ide, a világ peremére, melyet saját kényükre-kedvükre formáltak. Bár maguk erejéből képtelenek elhagyni a Hasadékot, képesek megjelenni azoknak az álmaikban és vízióikban, akik hisznek bennük. Hangtalanul elsuttogott ígéretekkel, tiltott titkokba való beavatással kecsegtetve avatkoznak bele a halandó népek ügyeibe, elvetve a rend és a káosz magjait a Hasadékon kívül.

De létezik egy harmadik hatalom is, mely arra hivatott, hogy őrizze a valóság kapuit, rejtve a világ szemei elől. Figyeli a Hasadék egyensúlyát és az embereket, akik nincsenek tudatában szerepüknek ebben a végtelen harcban, mely egy napon romlásba dönti őket, vallásaikat és birodalmaikat...

Minden szerepjáték legkényesebb pontja a karaktergenerálás. A Torn az eddig a Black Isle-tól megszokott AD&D szabályrendszer helyett a S.P.E.C.I.A.L. rendszer módosulatát használja (ezt ismerhettük meg a Fallout első két részében is). Ezáltal a hangsúly sokkal inkább a jártasságokon alapul, mint a karakterosztályokon; jártasságai, képességei, és jellemvonásai — amelyek mi állíthatunk be — határozzák meg a karakter típusát.

A S.P.E.C.I.E.L. rövidítés hét alaptulajdonság nevéből tevődik össze, amelyek befolyásolják a karakter fizikai és szellemi sajátságait:

Strength — Erőnlét: a karakter fizikai ereje. Túl sok magyarázatra nem szorul — aki erősebb, az nagyobbat üt, többet bír el, nehéz fegyvereket és páncélokat is viselhet.

Perception — Érzékelés: akinek magasabb ez a tulajdonsága, az például nagyobb eséllyel tud célzott támadásokat leadni.

Endurance — Állóképesség: a karakter ellenálló képessége.

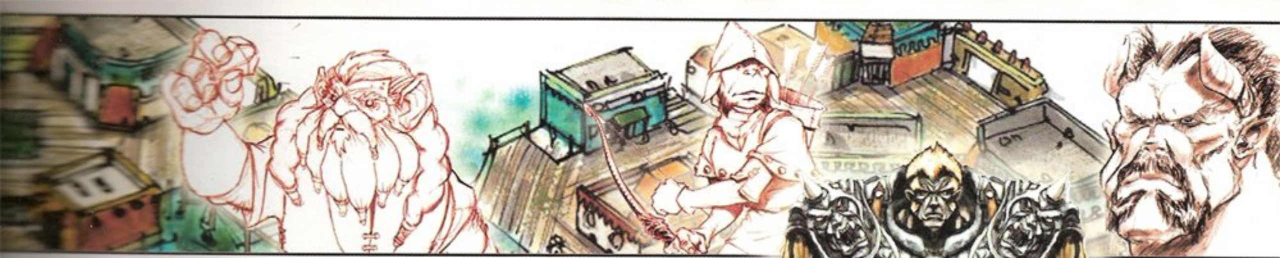
Charisma — Karizma: a karakter személyes vonzereje, melyet személyisége és megjelenése is befolyásol.

Intelligence — Intelligencia: a tanulás, megértés, és a logikus következtetések levonásának képessége.

Agility — Gyorsaság: a karakter fizikai sebességének és ügyességének mutatója.

Luck — Szerencse: ez, azt hiszem, egyértelmű.

Ezeken kívül természetesen vannak még egyéb járulékos tulajdonságok,





mint a találati pont, manna pont, teherbírás, stb., melyek nagy részben az alaptulajdonságok függvényei. Akinek például nagy a fizikai ereje, az többet bír a cipekedés közben — és ez egyébként igen hasznos, hiszen valljuk csak be, mi kalandozók igencsak kapzsi fajta vagyunk, és még egy faforgácsot sem hagyunk szívesen magunk mögött az út szélén heverni.

És végül vannak a nem alaptulajdonságokon alapuló tulajdonságok, amelyeket részben a játékos határoz meg például a karakter fajának kiválasztásával, részben a játék folyamán alakulnak ki, mint például a Karma.

Igen fontos befolyásoló tényező maga a karakter faja is, hiszen egy közepes erejű ogre erősebb a legerősebb embernél is, egy törp pedig testalkatánál fogva nagyon magas teherbírással rendelkezik. De ugyanígy hatással vannak a jártasságokra is bónuszokkal és levonásokkal: egy félszerzet például lopakodás esetén bónuszt kap, míg egy ogre levonást — ez az aktuális cselekedet sikerességét befolyásolja, mint pl. az AD&D-ben, amikor a dobott összeghez hozzájárul a módosító, akár pozitív, akár negatív előjelű — ez most lehet, hogy egy kicsit kusza volt, de gyakorlott szerepjátékosok tudják, miről beszélek.

A készítő még olyan tényezőkre is odafigyeltek, hogy egy törp néhány korsó jófajta gyömbérsör elfogyasztása után nagyobb eséllyel indul csatába — hiszen megnő a harci kedve.

A jártasságok a megtanult és elsajátított képességeket foglalják magukba — a húsz jártasságot négy kategória szerint csoportosíthatjuk: harc, mágia, kalandozás és egyéb. Ezek határozzák meg a karakter cselekedeteinek sikerességét, és az olyan különböző képességeinek mértékét, mint a támadás, zárfeltörés, stb.

A harci jártasságok határozzák meg, hogy karakterünk milyen szinten jártas a puszta kezes, vágófegyveres, zúzófegyveres, szúrófegyveres, lőfegyveres harcban, valamint ide tartozik az állhatatosság is. Értetemszerűen az első öt határozza meg, hogy milyen fegyverrel mekkorát sebezhetünk, illetve ha valamely csoportot előtérbe helyezzük a többivel szemben, akkor különleges támadásokat és képességeket tanulhatunk meg vele. Az állhatatosság is sebzésünk eredményességét növeli.

A mágikus jártasságok öt fajtája a Rend, a Káosz, az Alkímia, az Idézés, és a koncentrálás (mana focus).

Az első négy határozza meg, hogy hősünk mennyire ért a mágia négy különböző vállfajához. Minél járatosabb valamelyikben, annál nagyobb és hatásosabb varázslatokat tud végrehajtani. A koncentrálás képessége szintén befolyásolja a varázslat méretét, de elsődleges szerepe a varázslatok mennyiségének szabályzása — azaz hány varázslatot süthetünk el, mielőtt karakterünk kifárad.

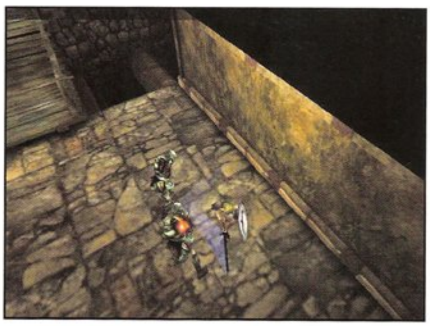
A „kalandozó" jártasságok közé tartoznak a lopakodás, tolvajlás, zárak megpiszkálása-csapdák észlelése, és az efféle gazemberségek.

Az egyéb kategóriába tartoznak a mesterség, diplomácia, alkudozás, ilyesmi.

A jellemvonások jelentik a karakter összes veleszületett és szerzett jellegzetességét, és általában különböző bónuszokkal, levonásokkal és speciális képességekkel járnak.

A játék kezdetekor max. 2 veleszületett jellemvonást határozhatunk meg. Néhány példa a jellemvonásokra:

Brutalitás: veleszületett jellegzetesség, amely elsöprő erejű, de technikátlan támadásra ad lehetőséget. A karakter +4 sebzési járulékot kap, viszont kritikus következmények esetén -30% levonást.



Pénzsóvárság: szerzett jellemvonás, melynek hatására a karakter több pénzt kap a questekért, azonban karizmája nem érvényesül pl. párbeszéde esetén.

Magányos farkas szindróma: veleszületett jelleg, mely csata közben +10% sebzést és +5% armor-bónuszt eredményez, ha az illető egyedül harcol. Ugyanezek az értékek kompániával vállvetve negatív előjelet kapnak.

A járulékos képességek olyan szerzett tulajdonságok, amelyek többek közt a szintlépéshez, illetve bizonyos jártasságokban egy meghatározott érték eléréséhez, vagy egy bizonyos cselekedethez vannak kötve. Egy magas szerencse értékű karakter például megtanulhat egy kártyástól kártyázni, vagy egy magas intelligenciájú és agilitású hős megtanulhat egy muzsikustól zenélni. Ezek a tulajdonságok néha igazán hasznunkra lehetnek. Kb. minden harmadik szintlépéskor juthatunk ilyen járulékos képességhez, melyek milyensége nagyban függ a karakter cselekedeteitől is. Néhány példa:

„Aljas rohadék" szindróma: átvághatjuk valakinek a torkát, illetőleg nagyobbat sebezhetünk hátulról támadva.

Halottnak tettetés: ez a félszerzetek privilégiuma — holtnak tettetik magukat, mire az ellenség új célpontot keres.

Fajok

Torn fajai többé-kevésbé a már megszokott RPG klisék szerint alakulnak: törpék, félszerzetek, tündék, ogrék, trollok, és többi jól bevált lény mind szerepet kapott ebben a remek kis fantasy világban.

Újdonságnak számít viszont — én legalábbis nem emlékszem, hogy találkoztam volna velük eddig bármiféle RPG-ben — a Sidhe megjelenése. A Tornban a Sidhe macskafülű és farkú lényeket jelent, akik jellemükben és képességeikben a jól ismert erdei tündékhez hasonlatosak.

A valóságban azonban más a helyzet: a Sidhe ugyanis az óír mitológia népe — eredeti nevük Tuathade-Danaan, de mivel a név szent, a hétköznapi emberek a Shide kifejezést használják, amit a „shí"-nek kell ejteni.

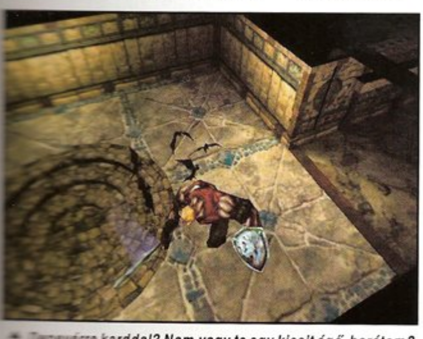
Ez a nép egy párhuzamos dimenzióban él, ami Tir-Na-Nog néven ismeretes, és a Föld különböző pontjain titkos átjárókkal kapcsolódik világunkhoz. Tulajdonképpen halhatatlanok, így az ír nép mitológiájában valahol az istenek szintjén foglalnak helyet. Egyébként pedig ugyanúgy néznek ki, mint az emberek, csak szebbek...

Remélem, hogy akad olyan olvasó, akinek ez a kis folklór tiszteletkör nem jelentett újdonságot, de talán még nekik is meglepetés lehet, hogy a témakörrel foglalkozó tudósok nem átallnak egyre merészebben párhuzamot vonni az ír Shide és az irokéz(!) Nunnehi (a szó jelentése egyesek szerint „halhatatlanok", mások szerint „az emberek, akik mindenütt élnek"), a „holdszemű emberek" között, akik a hegyekben és a víz alatt élnek — legalábbis a irokéz folklór elmondása szerint.

Hogy oktalanság lenne e ilyesmit állítani, nem tudom, de tény és való, hogy a földrajzi és kulturális távolság ellenére igen sok hasonlósságot mutat a két nép egymással...

Lenne még mit írnom, és írnék is nagyon szívesen, hiszen bármely RPG rajongó lelkes szájtátásra ragadtathatná magát a mellékelt képek hatására — de sajnos már kifutok a helyből, így csak azt tudom ajánlani, hogy aki kedvet kapott egy kis kiruccanásra a Hasadék birodalmában, az látogasson el a torn.blackisle.com oldalra, ahol hasznos információkat találhat a készülő játékkal kapcsolatban, sőt, még három, a karakterek mozgását bemutató animációt is megtekinthető. Addig is javaslom, hogy lapozzatok a — szintén általam kreált (ez itt a reklám helye) — Summoner ismertetőhöz, ahol már élesben is betekinthetést nyerhettek az RPG forradalom legelső darabjának megmérettetésébe. Pont.

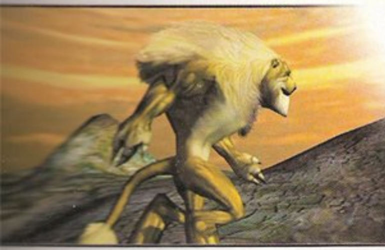
VargaB.



Denevérre karddal? Nem vagy te egy kicsit égő, barátom?



A HÓNAP JÁTÉKA
2001. ÁPRILIS
BLACK & WHITE
Find out who you really are



Black & White



God IS God

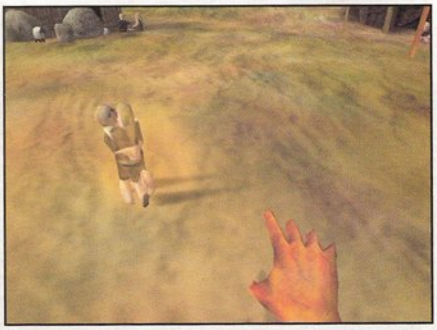
Vétkeztem, Uram!
-Mi a te bűnöd, gyermekem?
-Káromkodtam. Több... alkalommal is.
-Tovább...
-Valótlan adatokat közöltem a múlt havi szám egyik előzetesében.
-Óóóóó. Vajon mely informatikai szemelvény érintett dőreséged okán, gyermekem?
-A... a B...B...
-Nincs erre időm, gyermekem! Rajtad kívül még több milliárdan várnak rám. Tehát?
-A Black&White, óh Uram, bocsáss meg, bocsáss meg! Fééééreg vagyok!
-Balga lélek! Csak nem káromlásra vetemedtél az Isteni Black&White szerelmére?!
-Istenem Istenem, minek nézel engem?!! Arról van szó, hogy a Bullfrogot neveztem meg az Isteni Black&White társfejlesztőjeként.
-Uuuugy.
-Igen, Uram.
-Nagy a te bűnöd, gyermekem. Bizony, kétségkívül nagy a te bűnöd!
-Tudom, Uram. Szabadítsd meg e vétektől, bármi árat is kelljen fizetnem érte!
-Megbánásod nagy, s ez tetszik nekem. Halld feladatod, mely egy, a feloldozásodhoz vezető ösvénnyel!
-Áhítattal iszom szavaid, Uram!
-Íme a Black&White...fogd!
Egy csinos kis doboz hull alá az égből...
-...és?
-És írj róla tesztet, gyermekem!
A Bűnös Teszter három csókot dobott az ég felé, majd sietősen távozott. Azóta nem látták.

Az Isteni...

Az Éden. Óh, az Éden: minő bámulatos hely. Minő bámulatos hely — VOLT. Nem csupán zöldellő, napfényes mezei s hófödte hegyei hirdették ezen érintetlen, tiszta harmóniát. Béke honolt itt. A tökéletes béke s szeretet. Az Édeni törzsek tucatjai — Aztékok, Zuluk, Görögök, Egyiptomiak, Afrikaik s ki tudja még — a megértés, a feltétel nélküli segítségnyújtás, s az egymás iránti megbecsülés jegyében éltek itt számtalan nemzedéken át, tökéletes harmóniában, zavartalan békében. Ám egy napon — mit hittetek, stáblista? — varázstudók érkeztek ezen érintetlen, romlatlan birodalom ölére, s felismerték az Édeniek kiszipolyozásában rejlő lehetőségeket. Hataloméhes, romlott lelkek voltak ők más világokból, kik az őslakosok megfélemlítése s településeik elsöprése révén tettek szert mind nagyobb s nagyobb potenciálra, mely potenciál a koncentráció, s az Édeniek növekvő félelmei révén újabb természetű mágia, s egyre jelentősebb hatalom közelébe juttatta őket. Ezen más világok Isteneinek kegyéből idővel újabb varázstudók érkeztek az Éden földjére, kik az őslakosok bizalmát elnyerve, s javukat szolgálva erősítették meg pozícióikat, s kik vállvetve harcoltak az egykoron e birodalmat jellemző harmóniáért. Ők voltak azok, kik az ily módon szerzett mágikus potenciált az Édeniek védelmére, s a velük szemben álló hatalomhajhász varázstudók kiűzetésére használták fel. Az egykoron érintetlen Édent s lakóit megfertőzte a háborúskodás, mindennapjaikat pedig az Istenekként dicsőített mágusaikhoz zengett imádságaik töltötték ki. Nemzedékek sorai nézték végig e varázstudók hosszas csatározásait, győzelmeit s bukásait, míg egy napon — slusszpoén szekció — elfogyott az utolsó mágus is. S noha nem maradt több varázstudó, s az Éden törvényei szerint talán újra beköszöntött volna az egykoron e földet jellemző, zavartalan s tökéletes harmónia: az Édeniek többé nem tudták feledni imádságaikat. S midőn a halandó test imádságra kulcsolja kezét — Isten születik. Mely Isten azonmód meg is hozza első s egyben legfontosabb döntését, mikor a mérleg serpenyőjére szegezi túlvilági szemeit: Harmónia, és Káosz. Béke, és Háború. Coca Cola, és Pepsi Cola. Fekete, és Fehér. (Ferike kedvéért: Black&White.)



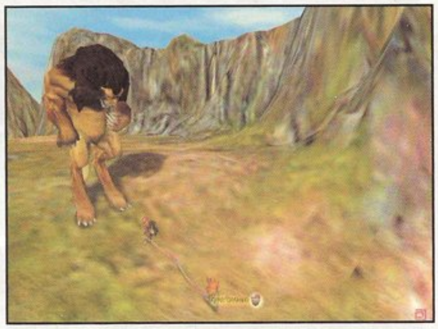
▲ - Úgy nézd ezt a fickót, hogy szeretni fogod!



▲ *- amerikaireklámmosoly -*

...Black & White

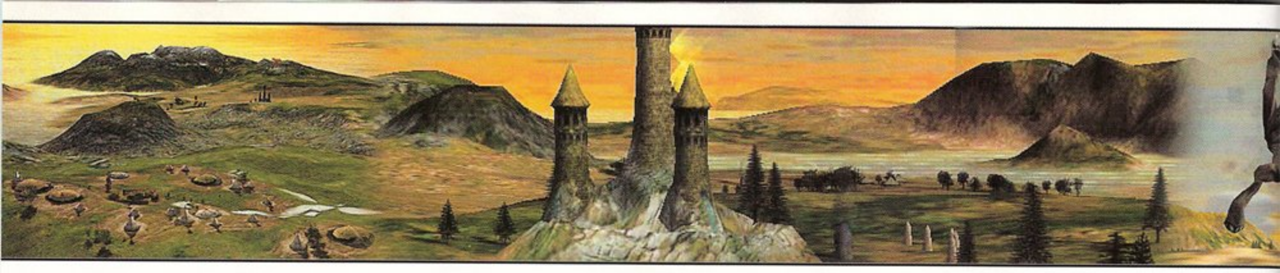
Új Isten született tehát, kinek szerepét a játékos fogja magára vállalni. A programot megelőző hisztérikus várakozásokat figyelembe véve pedig alighanem az is megelőlegezhető, hogy készséggel is tesz így. Az érdemi játék megkezdése egyet jelent a beépített kampány megkezdésével, mely egy hosszabb, adventure szerű elemekkel is fűszerezett utazásra invitál minket az Éden ölén. Unatkozni egy pillanatig sem fogunk, hiszen mindvégig velünk lesz a játék szisztémájának legalapvetőbb eleme, mely nem más, mint saját tudatunk. Hogy elménk jóságos, avagy sötétebbik felére hallgatunk-e majd az elénk táruló feladatok megoldása során, csupán rajtunk áll. A Black&White-ban két famulusszerű képződmény testesíti meg ezen gondolati kivetüléseket, akik alapvetően eltérő jellege, illetve az egymáséval szöges ellentétet mutató világnézetük már testet öltött formájuk behatóbb szemrevételezése révén is világossá válhat.



▲ - Mit nézel?! Lerúglak pörgőből!

Szóval Gonoszka egy tűzvörös, pohos démon, kinek legkedvesebb barátja a merő agónia s kín. Ilyen minőségében persze rendszerint hatalmas fokú ügybuzgalommal igyekszik megdönthetetlennek vélt érveket felsorakoztatni ezen fogalmak eszményi mivoltának igazolására. Még jó, hogy a jobb szélen tanyázik Mr. Keblemre, Fiam! Természetesen hosszú, fehér szakállal, s orcáján szeretetteljes, atyai mosollyal. Ő lenne a tudat jóságos, harmónia s szeretetpárti fele, ki ennek értelmében a törődés, s gondviselés állandó jellegű gyakorlásában látja a prosperálás legkézenfekvőbb módját. Ők tehát ketten a Tudat. Szerepük nem más, mint utat mutatni a merőben új





játékosoknak mind alternatívák, mind lehetőségek tekintetében, s nem utolsó sorban: humort csempésznek, mit csempésznek: hintenek a játékba, méghozzá két kézzel. El lehet képzelni, miféle szitkokat szór egymás fejére a Démon és a Szent, mikor valami roppant sürgős ügy kéri becses figyelmünket, ám annak megoldására mind a tiszta jóság, mind a merő rosszakarat eszközei is alkalmasak lehetnek. Miután famulusaink megtanították nekünk a játéktér navigálásának alapjait, célszerű lehet belevetni magunkat a dolgok sűrűjébe. Mert egy Isten — sosem tétlen.

Noje Konszepsön

Óh! Sehol egy kezelőfelület, érdekes...
De...de...sehol egy ikon. „Mama, most micsináljak?!" Nem szabad ám idegeskedni: a Black&White korunk számítógépes játékainak első s eddig egyetlen olyan darabja, mely igen magas fokú komplexitása ellenére is teljesen ikon, s kezelőfelület-mentes. A játék lelkületét tekintve akkor szerepeltünk sikerrel, ha az általunk játszott attitűd révén száműztük az adott térképről a konkurens Hatalmasságokat, ám az ilyesmi bonyolult ügymenetet s összetett manővereket feltételez. Ikonok azonban nincsenek, melyeket oly szívesen s oly lelkesen nyomkod a deli pléjer már egy dekád óta, hogy csatasorba állítva híveit, a „támad!" ikonra tehénkedve nekiinduljon a vidéknek. Csupán egy jókora méretű kéz jelzi Csekélységünk vakító fényességét, ám ezen Isteni Jobb pontosan elég lesz arra, hogy mindent Édenit elárasztassunk vééégtelen szeretetünkkel. Avagy, végtelen gonoszságunkkal, kinek mi fekszik.. Szóval, gombok nincsenek. Vannak azonban Édeniek. S mi más is kellhet egy Istennek, mint pár kósza lélek, kik szíves-örömest imádatára kelnek — már, ha sikerül megnyernie Őhatalmasságának a halandók bizalmát. Nézzük csak: mindenekelőtt kellhet neki egy templom. Ám a templom felemelése munkaerőt, s sejthető módon nyersanyagot is követel. Hogy Olvasóink megérthessék a Black&White megközelítését, elhintek egy tipikus modellt arra nézve, miképpen is történnek a dolgok az Édenben. A jól nevelt Isten érdemi nyitása az, hogy befolyása körzetében felkutat egy még érintetlen embercsoportot.



▲ *Döncike barátkozik - ezért megkötöttem a kis dögöt*

Befolyás: ez egy körszerű alakzat, melynek mérete folyamatosan nő, avagy — Istenek ne adják! — csökken, attól függően, hogy az adott térkép aktuális lélekszámának mekkora hányada imádja — kucikuci — Csekélységünket.



▲ *Döncike ingerült - úgyhogy mehet játszikálni*

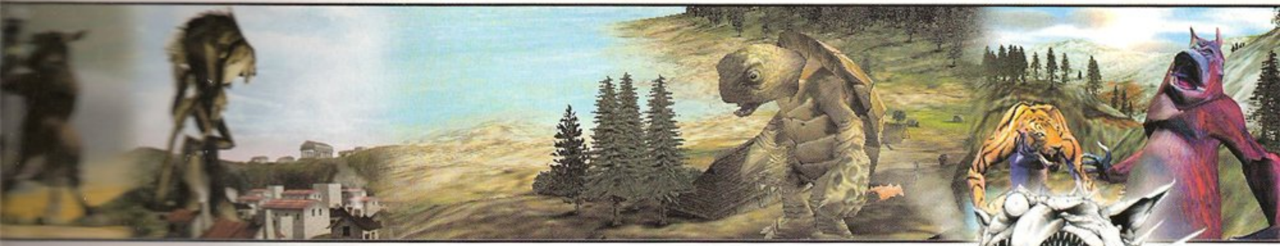
Fontos tudni, hogy befolyásunkon kívül tevékenykedni csak erősen korlátozott mértékben, illetve erősen korlátozott ideig tudunk. Tegyük fel, hogy sikerrel ráleltünk báránykáinkra. Kúl. Az emberkék igen logikusan még Isten-mentes, sőt Ateista (hahaha!) minőségükben is önfenntartó életmódot élnek, ennek értelmében automatikusan gyűjtik az élelmet s a fát, hogy terjeszkedni, szaporodni tudjanak. Ám az Édeniek szíves-örömest élvezik valamely Isten bizalmát, s mivel az Isten a szó szoros értelmében is hízik az imádattól, hamarosan olyan üzletet ütünk nyélbe, mi az ő számukra éppen olyan gyümölcsöző lehet, mint nekünk. Midőn manifesztálódunk egy még semleges embercsoport körzetében — semlegesek azok, akik még nem tiszteltek Istent, magyarán: érintetlenek — ők mintegy automatice behódolnak, s megkezdik a nélkülözhetetlen épületek felemelését. Igen ám, de mi van akkor, ha azért némileg határozottabb s célirányosabb elképzeléseink vannak az alapvető ügymenetet illetően. A jobb egérgomb folyamatos nyomva tartása mellett lehetőségünk van bármely gyermekünket markunkba kapni — ha ily módon lepakoljuk őt egy fa közelében, teszem fel, egy célzatos kis ikon (affene, egy ikon...) jelzi, hogy ő mostantól, mint favágó fog tevékenykedni. Ha ugyanezen emberkét egy még épülő létesítmény mellé pakoljuk le, akkor egy lelkes építészt kapunk eredményül. Az ily módon inspirált emberek utolsó percükig kitartanak a rájuk rótt feladatok mellet, hacsak nem adunk nekik újabb utasítást. Őket nevezi a program disciple-nek, s könnyen felismerhetőek a testüket övező, erőteljes auráról. Már most jelzem: ne tessék attól tartani, hogy a nem ezen metódus szerint kezelt emberek lustálkodni fognak, szó nincs erről — ugyanúgy végzik a környezetükben leglogikusabbnak avagy legégetőbbnek vélelmezett cselekvést, mint a „Megérintettek." Ez a lehetőség valóban a funkcionalitást szolgálja csupán. Az „n" és „s" gombokkal egyébiránt minden hívőnkről részletes információkat kérhetünk be, kezdve neveiktől át egészen addig, konkrétan min is szorgoskodnak vizsgálódásaink pillanatában. Lássuk az épületeket, ezeken belül is kezdjük a raktárral: ide hordják híveink a fát, s a megszerzett élelmet. Továbbá itt figyelhetjük meg gyermekeink kívánságlistáját is. Vizsgáljátok a raktárépületet övező zászlókat? Minden egyes zászló népünk valamely szükségletét szimbolizálja, a szükséglet mértéke pedig annál nagyobb, minél magasabbra van húzva a szimbólum. A fán s élelmen kívül adott még a terjeszkedési mutató is, mely populációnk „terjeszkedni akaruuunk!" féle kívánalmainak ad hangot. Valamely zászlóra pakolva Isteni Jobbunkat százalékos adatokat is kaphatunk az egyes kívánságkvóciensek népességi megoszlásáról. Ha idővel fa, avagy élelem utánpótlással szeretnénk gyermekeink kedvében járni, s ezáltal természetesen pozíciónkat is erősíteni, ide pakoljuk le Isteni Adományainkat is. Következőnek vegyük a Falu Központot. (Ugye ciki lett volna azzal kezdeni). A központ valóban vitális jelentőségű építmény, lévén segítségével szólíthatjuk







▲ *- Jó voltál a Tőzsdecápákban!*





*Még egy ilyen, és mész csizmának, te *%/_*"!*





imádatra híveinket, s juthatunk hozzá a Csodákhoz. Amennyiben az imént említett Csodák mibenléte már most leküzdhetetlen kíváncsiságot ébresztett, azokat türelemre intem: ezek a Csodák nem három napig tartanak, s nem szaladnak el — természetesen később behatóbban is tárgyaljuk őket, most azonban elkerülhetetlenül is hivatkoznunk kell rájuk. Nézzük csak: a Black&White számtalan népcsoportot ismer, s ezek mindegyike más-más Csoda repertoárt juttathat birtokunkba imádságaik során. Ezek automatikusan megjelennek a központot jelentő totem övezetében lévő, póklábszerű nyúlványokon, miután emberkéink sikeresen felhúzták az építményt. A totemre húzva jobbunkat válik láthatóvá a legjelentősebb mutató, a Hit Maradék. (jó voltál, Zolika...) Ez egy meglehetősen — a szó jó értelmében vett — direkt érték, mely világosan jelzi, mekkora is népünk bizalma irántunk. Hogy hogyan is lehet ezt célzottan növelni, arról szintén bővebben értekezünk a későbbiekben. Aztán az Isten csak lesé: itt a totem, de sehol a Csoda. Naja: a Csodát eszerint még egy Istennek sem adják ingyen, ki kell imádkozni. Helyesebben: kiimádkoztatni.

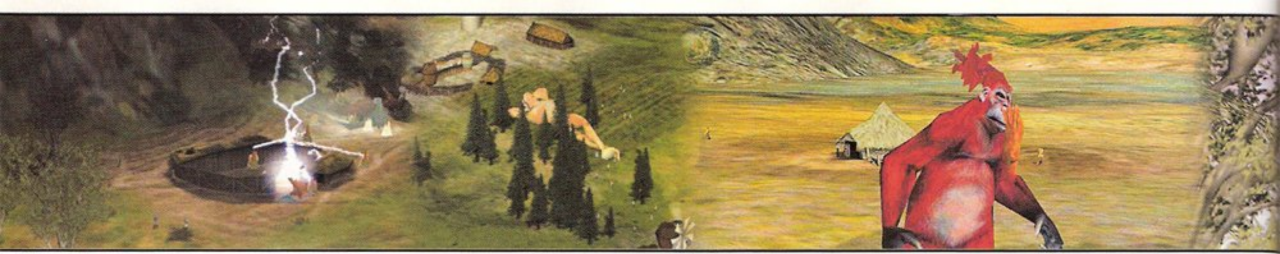
Pontosan ezért emelünk fel egy templomot, lévén annak felépülését követően híveink már lesznek annyira kezesek, hogy készséggel felhúznak a monumentális építmény körzetében egy, a totemmel közvetlen kapcsolatban álló zarándokhelyet. Közvetlen kapcsolat értendő áttételesen, mintegy energetikai szempontból. Azaz a zarándokhely lehet kilométerekre a totemtől, az ott elhangzott imádságok mindkét oldalon feltöltik a Csodákat. Ebből már kisakkozható, hogy a totem révén hozzáférhető Csodák a zarándokhelyen is manifesztálódnak. Hogy is néz ki egy ilyen zarándokhely? Minden faluhoz egy totem tartozik, mely elkészülését követően azonmód arra inspirálja híveinket, hogy felemeljenek egy zarándokhelyet. Így ahány falu, optimális esetben annyi totem, ebből következően pedig: annyi zarándokhely is. Az imádságra hívás a totem felemelésével történik: csak tessék — hát ez a szint — marokra fogni a bálványt, majd egyenletes fel-le mozdulatokat végezni rajta. Nem kell röhögni: Molyneux találta ki, nem én... minél magasabbra emeljük a totemet, az aktuális település annál nagyobb százaléka indul azonnali imádatunkra. Az imádat gyakorlása egyébiránt leginkább a szétcsúszós garden partyk báját idézi: mennek a hívek, majd kitáncolják a lelküket, miközben Szent Neveinket kántálják, amúgy elvárhatóan teli torokból. Az ilyesmi persze energiát igényel, így minket célzottan imádó híveink idővel élelem ellátmányra szorulhatnak. (S rendszerint szorulnak is!). Itt csak elhintek egy Démoni Észrevételt, hogy érezzétek a filinget: történt, hogy összetűzésbe keveredtem valami helyi kis Alig-Istennel, aki nekiállt nekem szigorítani, hogy húzzak el a területéről, mert ő bizony nem szíveli az alkalmatlankodókat. Több se kellett, híveim 60%-át azonnali imádatra szólítottam, mintegy biztosítandó a hatékony s gyors Csoda-utánpótlást, minek révén a konkurens Istenség birodalmának azonnali megbolygatását, illetve rajongóbázisának elhódítását óhajtottam volt nyélbe ütni. El is bohóckodtunk egy ideig, míg végső soron kikristályosodni látszott, hogy ez a Hatalmasság jelen idő szerint könnyedén elejét veszi hittérítő akcióimnak. Talán még most is kóstolgatnám, hacsak a Démon finom célzatossággal rá nem mutat időközben végelgyengült híveim állapotára, ilyeccól: „- Látom, kezded érteni! A híveid dolgoznak, s meghalnak érted! Ezaaaaaaaaz!" Zarándokhelyek szintjén meg kell még említeni a Prayer Power mutatót is, mely az efféle szentséges területek közepén leledző oltárokra mutatva válik láthatóvá. Minél nagyobb ezen érték, nyilván annál gyorsabban töltődnek fel az általunk preferált Csodák. Az értéket persze sejthetően alapvetően determinálja, hányan is imádnak minket egyszerre. És végszükség esetére: tessék megfogni Endriskét, majd letenni őt az oltár közepére. S noha Endriske pont Isteni Áldozat tárgyává válik, mi azért örülünk az ölünkbe hulló tetemes Prayer Power mennyiségnek. Vagy nem? Immár a zarándokhelyek alapvető jelentőségével is tisztában vagyunk, mehetünk tovább. Jön a gyár: idővel terjeszkednünk kell, a terjeszkedéshez pedig lakóházak szükségesek. Teendő: a legcélszerűbb fát pakolni a gyár udvarába, mely a szükséges mennyiség meglétét követően, s a rezidens szakember munkásságának hála, hamarosan neki is áll elemeket ontani magából. Afféle fa építőelemeket. (Sorry.) Apropó, fát pakolni: egy farakás felett jobb clicket nyomva kedvünk szerinti mennyiséget emelhetünk el egy már meglévő stócból, arról nem is beszélve, hogy Csoda útján is hozzájuthatunk ezen nélkülözhetetlen alapanyaghoz. Szóval, időt s fát nem kímélve sikeresen legyártottunk három fakockát. Tök jó: lehet őket kombinálni. Minimum — na ne már! — kettő, maximum hét elemet kombinálhatunk össze, az eltérő számú elemből álló kombinációk pedig más-más típusú épületek felhúzását teszik lehetővé. Értsd: egy elem egyenlő kunyhó, két elem egyenlő lakóépület, öt elem egyenlő új központ, míg hét elem egyenlő Csoda. Nem olyan Csoda, hanem más Csoda. Hogy mi Csoda? Meglepi Csoda. Fogjuk meg az első



▲ *Döncike első luftja...*



▲ *Döncike első sallere...*



elemet, s illesszük azt össze egy már meglévő elemmel — Combine Scaffold — így sejthető módon egykét elemből álló kockát kapunk, melyhez kedvünk szerint hozzáadhatunk további elemeket, avagy a már meglévő kombót valamely, a befolyásunk alá tartozó szabad területre mozgatva, mintegy: lepakolhatjuk. Azonmód meg is jelenik az elemszámból származtatható épületkezdemény, melyet jó kisdoboshoz méltóan le is rohannak lelkes híveink, hogy felhúzhassák a létesítményt. Előfordulhat, hogy egy épület munkálatai félbe maradnak — ilyenkor nem embereink lustulnak el, csupán elfogy a fa. Megoldás: fa kell. Az újonnan felemelt épületek lakoltatását célszerű lehet saját magunknak elvégezni: felemel emberke, majd betesz emberke házikó. Valamely épület felett jobb clicket nyomva egyébként az aktuális falu valamennyi lakóházának kihasználtságát szemrevételezhetjük. Van itt még a bölcsőde: itt gyerekeket tárolnak, későbbi felhasználás céljából. Hogy miből is lesz a gyerek, az kérem szoros párhuzamot mutat populációnk irányított növeltetésével. Tessék megfogni egy szemrevaló leányzót, majd valami olyan fickó körzetébe mozgatni őt, akitől nem sajnáljuk ezt a drága teremtést. Egy szívecske mutató jelzi az elkerülhetetlent, aztán mennek is gyermeket gyártani. Normális. Szóval így lehet gerjeszteni a gyarapodást.

Kelj fel és Járj! ....a kedvembe...

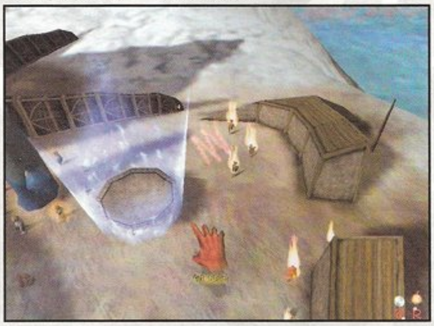
Jönnek a Kreatúrák. Tudniillik a Black&White minden valamirevaló Istene rendelkezik egy Teremtménnyel. A progi számtalan fajtájú lényt ismer s kínál felnevelésre, értendő ez a szó szoros értelmében: Döncikénk — mert nevezzük őt így — kezdetben csupán tradicionál kistigris, egyfajta naiv rácsodálkozás, ki békésen meghúzza magát a templomkertben, s kinek személyisége s alapvető attitűdjei annak függvényében alakulnak, mit is tanítunk neki, miként is neveljük, jutalmazzuk, adott esetben: miképpen s miért fenyítjük. Ám mindenekelőtt ejtsünk meg egy átfogóbb szemlét: mire is jó a Teremtmény? Nos, az idők során Döncike folyamatosan növekszik, míg végül hosszú-hosszú időt követően el nem éri a Kabuto-súlycsoportot, az ehhez vezető út azonban az RPG-kre jellemző összetettséggel s ámulatba ejtő kidolgozottsággal párosul. Teremtményünk egyfajta tamagotchi, egy valóban élő organizmus, ki unos-untalan interaktol a világgal s a benne élőkkel, éhes, szomjas, vidám, kedves, agresszív, blablabla... ezen személyiségjegyek formálásáért s kialakításáért pedig csakis mi vagyunk felelősek: tessék jobb clicket nyomni Döncike felett, s szemrevételezni alapvető(!) tulajdonságait, úgymint: egészség, éhség, fáradtság, illetve legalul a jutalmazó/dorgáló mutató. Hogy miért alapvető tulajdonságok ezek? Az interakció kitétel itt örvendetes módon nem csak holmi látványos reklámfogás: a templomban — számtalan más ínyencség, s temérdek, a Black&White világával kapcsolatos információ mellett — hozzáférhető a Creature Cave szoba, ahol aztán olyan részletes perifériákat tudhatunk meg kedvenckénkről, hogy az ember tapssal s háromszoros hurrával tiszteleg a Lionhead munkája előtt. Kreatúránk valóban folyamatosan figyel, tanul: képessé válhat elsajátítani a Csodákat, az emberek viselkedését s munkáját figyelve kitanulhatja teszem fel a halászat fortélyait, avagy ellesheti, miképpen is kell használni a Faluköveket — ezek szintén az imádsággal hozhatóak összefüggésbe — s mi cselekedeteit követően jutalmazhatjuk, avagy dorgálhatjuk, mintegy irányadó célzattal. Jutalmazás címén cirógatás jár a nagy mafla dögnek: jobb click nyomva tart, majd húzogat. Míg dorgálás címén tessék gyors, keresztirányú mozdulatokat tenni Döncike előtt! Ennek hatására kisebb-nagyobb maflásokat lehet lekenni szegénykének, de hát az irányított agresszió bizony nélkülözhetetlen, ha a kis mocsok a dackorszak dőreségeitől terhes korba lép, teszem fel a progi roppant intelligens, előfordult, hogy Döncike relatíve megtépázva battyogott haza egy ütközetből, s kedvetlenségében felkapott egy, az útjában bóklászó hazai halászleányt, majd némi szemlélődés után behajította szegény teremtést a folyóba. S noha kedvenc Démonunk Őpohossága sejthetően elégedett kacajjal nyugtázta a jelenetet, kíváncsi voltam, produkál-e valamit a mesterséges intelligencia, ha ennek örömére beverem Döncike orrát, amúgy izomból. Bevertem. Döncike lekuporodott, nyüszített, meg is szakajtotta piciny szívem, ám egy percen belül jött is az üzenet: Teremtményed megértette, hogy felindultságában sem szabad elkövetnie semmit a szövetségeseid sérelmére. Ez jó, nem? Teremtményünk egyébiránt növelheti az emberek belénk vetett hitének mértékét is: egy még konkurens földre lépve, mely felett ugye legalábbis egy opponensünkkel osztozunk, az ott élők hite jelentősen megerősödhet bennünk, ha kedvencünket beküldjük hozzájuk barátkozni. Ekkor, s egyéb esetekben is — lásd később — a földből s a hívők körzetéből fel-feltűnő Hit értékek jelzik pozíciónk megerősödését. Na persze teremtménye minden becsületes Istennek van. Ha összetalálkoznak, akkor a klasszikus beat'em upokat idéző fight következik: clickelgessünk az ellenfél testtájékára, ha támadni akarunk, míg Döncikére, ha blokkolni óhajtjuk az ellenfél ütlegeit. Értsd: a szisztéma egyszerű, a hatékony, s átgondolt küzdelem azonban sejthető módon gyakorlást, s némi tapasztalatot is igényel. No persze faraghatunk vérszomjas fenevadat is Teremtményünkből, ez csak rajtunk áll: az effél hozzáállás jegyében zajló faluvizitek azonban értelemszerűen nem feltétlenül Dön-



▲ Nyugi, tesó! Mi veled vagyunk...ugye...?



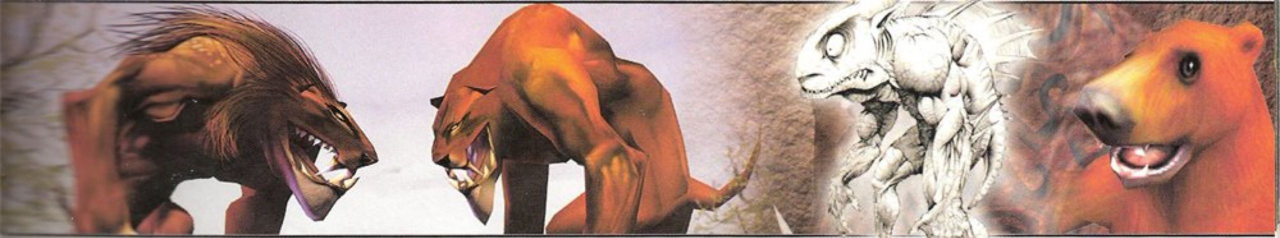
▲ A derék fanatikusok. Már azok is maradnak.



▲ Nem én voltam...na jó, dehogynem...









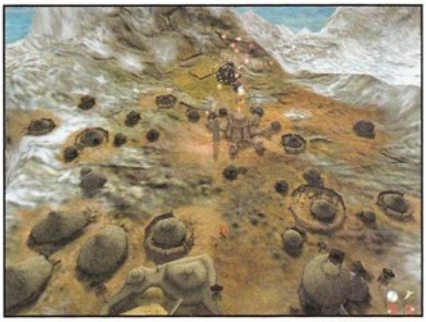
…emberekkel való szocializációs készségét hivatották fejleszteni. Lehetőségünk van kedvencünket célzottan is irányítani, méghozzá a templom kerítésén lógó pórázok segítségével. Van itt Sétáltató, Csábeszeltető, s egy Meglepi Póráz is, melyeket kezünkre húzva — jobb click — aktiválhatunk Döncikén. Szintén jobb click szemünk fényén. Ja, szükség esetén pedig ki is köthetjük őt egy fix pont s a tér között, míg a póráz méretét kedvünk szerint szabályozhatjuk. A Teremtményekről szóló fejezet végszavaként legyen még annyi, hogy zseniálisan kigondolt s megvalósított algoritmusok, s szisztémák tömkelege húzódik a háttérben, mely teljes körű ismertetésére nagy valószínűséggel ezen írás komplett terjedelme sem lenne elegendő, így csak annyit mondhatok: kúl.



Diszizrilli... KÚL.

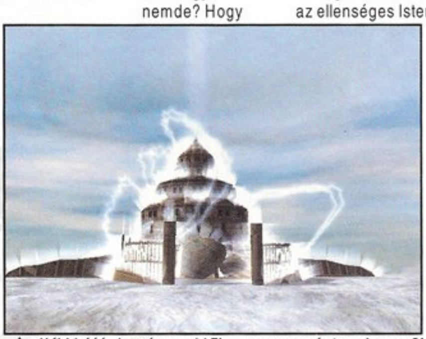
Csodák pedig vannak!

Szóval: itt aztán lehet guberálni! De álljunk csak meg: mik is ezek a



▲ *Ez sem a Soldier of Fortune-ből van...*

Csodák? Mondhatjuk, hogy spellek. Bűvigék. Varázslatok. Ezen Csodákért imádkoznak nekünk híveink a zarándokhelyeken, s ezen Csodák segedelmével nyerhetjük el új embercsoportok imádatát, avagy dorgálhatjuk meg a velünk konkuráló Égiek fanatikusait s létesítményeit. Gondolom, nem árulok el túl nagy titkot, ha azt mondom: a Black&White Csoda-repertoárja nem kifejezetten kicsi. Sőt: mondhatni, kifejezetten impresszív. Namost, ha nincsenek ikonok, hogyan lehet elkasztolni egy Csodát? Alapvetően három lehetőségünk adódik: vagy jobb click a totemnél vagy a zarándokhelyen az áhított Csodára, avagy — itt jön egy újabb döbbenetes húzás — gesztusokkal. Tetszik látni a fotókat? A jobb alsó sarokban leledző rúnák mindegyike egy Csodát takar. Ha valamelyiket el óhajtjuk lőni, úgy az egérrel le kell írnunk az adott alakzatot a monitorra. Hosszú évek óta nem találkozhattunk efféle eleganciával. Ez egy olyan ötlet, ami miatt Mr. Molyneux az, aki. Többet ehhez aligha lehet, avagy kell hozzátenni: zseni a csóka. Van itt mutatóban pár darab, szigorúan a teljesség igénye nélkül: Fa Csoda, Tűzlabda, Hurrikán, Eső, Kaja Csoda, Villám, Teleport, Pajzs, mind fizikai, mind mentális kivitelben, Teremtményfagyasztó Csoda, Erdő Csoda, blablabla. Alighanem többheti játék is kevés ahhoz, hogy az embert már ne érhessék meglepetések s újszerű tapasztalások Csodák szintjén. Persze a Csodákat nem szívesen lődözgeti orrba-szájba a bölcs Isten, lévén van egy bizonyos átfutási idő, míg híveink a zarándokhelyen kiimádkozzák azt. Ez persze csak abban az esetben tétel, ha éppen az imént lőttünk el pár maximumra imádkozott bűvigét. Ilyenkor értelemszerűen várnunk kell, míg újabb dózist kántálnak össze emberkéink. Sima ügy, nemde? Hogy



▲ *-Háhhháăă...'oppá: mondd Fiam, ez nem az én templomom?! -Még egy pillanatig az, Uram....*

ezen spellek miért is jók, már eleve megsaccolható volt bizonyos Csodák neveiből is: a Tűzlabda Csoda pl. lángba borítja a nem annyira kívánatos települések java részét. Ami ugye jó móka. Míg a pozitív jellegű Csodák, mint a Kaja, s Fa Csoda, populációnk s terjeszkedésünk javát is szolgálja. Mert hogy lehet — teszem fel jóságos eszközökkel lenyomni egy konkurens Istent? Nos, legkézenfekvőbb megoldás, ha addig ügyeskedünk, míg befolyásunk alá nem kerül az áhított terület, majd az ott élő, még az ellenfél többségi imádatát gyakorló népeket elkápráztatjuk valami kis figyelmességgel: pl. berakunk a raktárba tíz tonna fát. Aztán, „van máááásíííík" alapon szépen megöntözzük a terményt, majd hogy ne szenvedjenek hiányt a természet jótékony közelségétől sem, teremtünk nekik egy Erdő Csodát is. Ezen figyelmességek elvárható módon jelentősen növelik presztizsünket az adott térségben — tessék figyelni a még ellenséges totem mutatóját, mely ilyen minőségében azt jelzi, hány Hit Pontot kell szereznünk még ahhoz, hogy a lakók többségi imádatát, s így a város s a totem kontrollálását is magunkénak tudhassuk. Persze az ellenséges Istenek rögvest hisztériába csapnak, ha levágják, hogy próbáljuk magunkat beajánlani hőn szeretett népüknél. Hogy a konkurens Hatalmasság meg tudja-e akadályozni elhódítási kísérleteinket, az már ugye az ő, s a mi tehetségünkön múlik. Próba, cseresznye...

Black & White – !RULA!

A dolog alapvetően úgy áll, hogy a Black&White-ról írni lehet ugyan, de — havi közhelyparádénk következik — eleget semmiképpen sem, sőt: ezen írás keretei csupán töredékét adhatják vissza annak a zseniálisan kigondolt s megalkotott szisztémának, illetve páratlan színvonalú esztétikai megvalósításnak, mely ezen Isteni Produktumot jellemzi. A Black&White bizony az a progi, melynek eredeti, pedigrés, nájlonzacsis, extracrispy verziója egyetlen valamirevaló PC nörd gyűjteményéből sem hiányozhat, kerül, amibe kerül. Mit mekex te ott? Azt kérdi: „-Miért kapott 99%-ot?" Fejjel lefelé tartod az újságot, hitetlen...

by The GodeateR

Electronic Arts / Lionhead Studios
P500 (P350), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!
www.blackandwhite.ea.com

LÁTVÁNY	10
JÁTSZHATÓSÁG	10
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	10

✓ -ím, az Isteni Black & White!
✗ -mondom: ím, az Isteni Black & White!

99





SERIOUS SAM



Serceg a fogaim között a homok, és fegyverolaj szagú mindkét kezem

Derült égből a villámcsapás, vagy valami hasonló. 2000 nyara, Net böngészés. Hirtelen elém toppan egy sosem látott játékot hirdető link, mely egy Közép Európai ország kicsiny programozó gárdájának oldalára kalauzolja a látogatókat. Croteam, egy ismeretlen név a sok-sok többi közül. Egyetlen apróság azért megemlítendő. Mégpedig, hogy a néhány feldobált screenshot láttán kicsinykét felakadtak a szemeim. Lehet egy játék ilyen szépen kivitelezett? Esetleg még a Q3-al is képes felvenni a versenyt? Na nem, azt azért nem, hiszen a kettőnek csak a stílusa hasonló (FPS), minden egyébben eltérnek egymástól. A grafikában (és az optimalizáltságban) azonban ki kell mondanom, holtverseny alakult ki. A képek helyettem beszélnek, amikor dicsérem a programot. Hihetetlen, hogy az Unreal hatalmas terepeit és a Q3 szemet gyönyörködtető grafikáját képesek voltak egyetlen programba vegyíteni, majd mindezt a játékos társadalom nyakába zúdítani. Mielőtt azonban elaludnátok a „rizsától", lássuk a lényeget!

Hová is tettem a shotgunt???

A 21.-ik század hajnalán az emberiség hatalmas lépést tett a technikai előrehaladás terén. A tudósok több évtizednyi kutatómunka után, rájöttek a világ egyik nagy misztikumának nyitjára, melyet a párhuzamos világok (vagy univerzumok) rejtélyeként emlegettek. Egy furcsa berendezés segítségével immár képesek voltak megtörni az úgynevezett térvonalat, ami elválasztja az egymás mellett lévő dimenziókat. Nagy meglepetéssel tapasztalták, miszerint a saját naprendszerünk mellett egy szinte teljesen azonos létezik. Lakói, furcsa Óegyiptomi kultúrához hasonlatos társadalmi rendszerben éltek, ami csak technológiai fejlettségében tért el. Ez ugyanis majdhogynem magasabb szinten volt, mint az akkori emberiségé. Sajnos barátságos fogadtatásról szó sem volt, pont ellenkezőleg. A békés szándékkal közelítő felderítők első csapatai vissza sem tértek, vagy ha sikerült is visszavergődni, igen elszomorító híreket hoztak magukkal odaátról. A földszerű bolygót teljes egészében sivatagok és félsivatagok szelték át, amiket csak néhol törtek meg a roskadozóan gazdag oázisok. A lakók furcsa, egytől egyig ellenséges szándékú, torz mutáns lények voltak, kikkel lehetetlen volt szót érteni. Ennél nagyobb gondot talán csak a megnyitott dimenziókapu jelentette, amit nem sikerült időben bezárni. 2104-ben a két párhuzamos világ között hatalmas háború tört ki, mely szépen lassan megpecsételni látszott az emberiség sorsát. Az átküldött csapatok először szép győzelmeket tudhattak maguk mögött, azonban az ellenfelek szó szerint úgy özönlöttek, akár a sáskák. Egyszerűen nem akartak elfogyni. Az egyetlen mentsvárat egy véletlen felfedezett dokumentáció jelentette. Ebben egy több részből álló mechanikai szerkezetet írtak le, ami elvileg képes bezárni a dimenziókapukat, miközben szétválasztja egymástól a két univerzumot. A „Time Lock" megépítéséhez néhány igen különleges cuccos beszerzését kellett megoldani, amihez egyetlen ember segítségét kérték a vezetők. A háború hőseként, számos ütközet legendás harcosaként ismert „Serious" Sam, volt ez az ember. Egy valóságos legenda, akit száz golyó lyuggatott át, ezer darabra szabdalták a z ellenség harcosai, de ő mindig felállt és példát mutatatva öntött lelket a körötte küzdő embereknek. Igen veszélyes küldetésében meg kell szereznie a gép szétszedett darabjait, amit az ellenség hatalmas szentélyeiben őriznek, az idegen világ különböző pontjain. Csak akkor térhet vissza, ha mindezek birtokában van és addig csak a fegyverere és saját harci tudására támaszkodhat.







▲ *Ki kéne hívni azt a fránya medencetisztítót...*



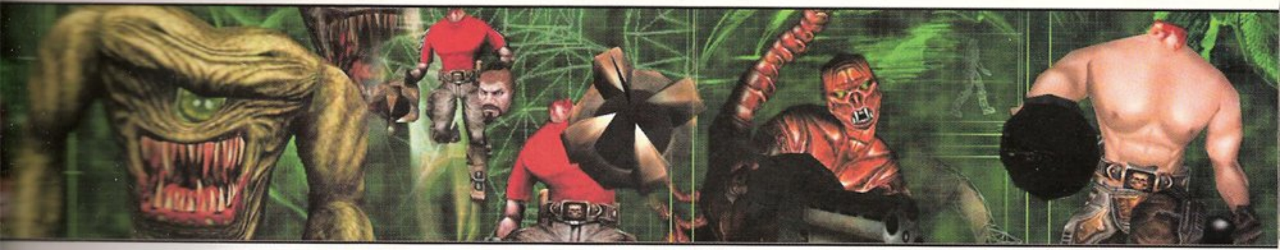
Minden, ami Sam-szájnak ingere...

A kicsit hősies bevezetőjű intró után, mindenki nyugodtan vegye elő a Maléves zacsikat. Nem hiszem, hogy manapság van még egy olyan progi, ami ilyen kidolgozottság és kinézet mellett, hasonló framerate produkálására lenne képes. Mindezt pedig úgy kell elképzelni, hogy 20-tól egészen 50-ig terjed a képernyőn lévő ellenfeleink száma! Ez azért el kell ismerni, nem kis teljesítmény egy játéktól. Már a játék kompatibilitási problémáit kiküszöbölendő demó megjelenésekor láttam, hogy itt valami nagyon-nagy dolog készül (talán még emlékeztek, a múlt nyári hírekben leközölt néhány részletre).

Szóval. Egy igen sivár helyen kezdünk egyetlen bökővel a kezünkben, amit néhány pillanat alatt lecserélhetünk egy jópofa katonai revolverre. Minden küldetésünknek meghatározott célja lesz, de a pályák elég lineáris felépítésűek. Azaz senki ne tartson tőle, hogy eltévedhet, vagy nem találja meg „azt a nyamvadt rejtett kapcsolót". Mint már leírtam, néhány speciális alkatrész felkutatása lesz a célunk, amiket egyfajta relikviaként őriznek ellenfeleink a szentélyek mélyén. Az egyetlen gondot talán csak az jelentheti, hogy néhol eszméletlenül hatalmas területek lesznek bejárandók. Gigantikus udvarok és épületegyüttesek között barangolhatunk keresztül kasul, melyeket gyönyörű szobrok



▲ *Tuti a lányok bikinije. Talán Gucci?*





Remélem, van életbiztosításod, mert most lesz egy koccanás





tesznek még élethűbbé. Na és az a vakító napsugár, esküszöm az életben sem látni szebbet nála. Fantasztikusan szépek (és nagy felbontásúak) a tárgyakra és a falakra feszített textúrák, amit a grafikai motor páratlan fény-árnyék effektusaival egészítettek ki. Az ellenség valamivel kevesebb poligonból épül fel, mint a Q3 vagy az Unreal karakterei, de ezek egyike sem tűnik fel igazán a játék közben. Ugyanez igaz a mozgásra is. A Serious Sam-ben jóval egyszerűbb (nem skeletal animation-t) alkalmazták a készítők. Ez azonban nem is csoda, hiszen a bonyolultabb mozgás kiszámítása eléggé megfekteti a processzort és a grafikai motort is. A folyamatos nyomulás során mindinkább az akciórészek fognak dominálni, amit a helyenként felbukkanó apró kapcsolóvadászgatás vagy kulcskeresés szakíthat meg néhány pillanat erejéig. Ennek ellenére, mint ahogyan már említettem, egy egyszerű lineáris játékmenet a leginkább jellemző. Jó kérdés, hogy mindezt mi dobja fel úgy istenigazából? Kérem, a válasz mi sem lehet ennél egyszerűbb. Természetesen a hangulat. Nem tudom megállni, hogy ne térjek ki néhány mondat erejéig arra, pontosan mire is gondolok. Itt van mindjárt egy régebben ellőtt poén, amit a Croteam a

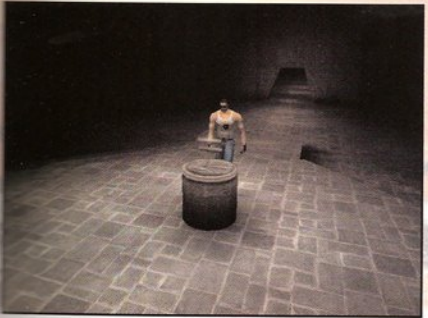


lehető legjobban érvényesített a játékban. Sam, szinte minden egyes helyzetben hozzáfűzi a maga kis mondanivalóját az éppen aktuális jelenetekhez. Ugye ismerős ez nektek is, Duke Nukem-en felnőtt számítógépes barátaim. Néhol csak egyszerűen röhejesek ezek a kijelentések, míg máskor az igazi Duke-os trágárság is helyet kap bennük. Ezeket azonban most inkább nem firtatnám, akinek bejön ez a (és mért ne jönne be) stílus az FPS kategórián belül, biztosan tudni fogja mire is gondolok. Ha már ilyen sok dicséretet soroltam fel, ideje kitérni az általam tapasztalt hiányosságokra is. Ezek közül a legszembetűnőbb, az ellenség mesterséges intelligenciájának fejletlensége, illetve az egyes példáknál már szó szerinti bénaságot is írhatnék. Első alkalommal mindig közepes fokozaton indítok egy programot, lévén ezen a szinten lehet leggyorsabban ráhangolódni a programokra. Nos, itt meglehetősen sivár tapasztalatokat gyűjtöttem be, ugyanis a Q3-on edzett idegzettel légyvadászatnak tűntek az első pályák. A legelszomorítóbb dolgokat természetesen az egyszerűbb dögöknél vettem észre, akik közül egyetlen olyan sem akadt, ami megszorongasson (még ha egyszerre 20-an is rontottak rám). A hatalmas harci skorpiók és lézeres droidok között is akadt olyan, hogy még csak a közelembe sem jutott el a lövedékük. Csak álltak ott bénán és én ementálit gyártottam a páncélzatukból a shotgunommal. A főellenségek már más kategóriába tartoznak, de tőlük sem kell igazán tartani. Elég, ha van nálunk egy rakétavető és egy tucatnyi lőszer. Ha szeretnétek egy jó kis akciót, akkor nyugodtan állítsátok médiumnál fentebb a nehézségi fokot vagy az igazi kihívásként, válasszátok a „custom levels" opciót. Itt aztán minden megtalálható. Alig győzi kapkodni a fejét az ember, miközben a játék összes szörnye őt akarja leteperni.

Summárum

Ez a bizonyos nehézségi fokozat dolog ront az egész összképen a legtöbbet. Én egy kicsikét egyszerűnek találom néhol a játékot, igazán lehetett volna nehezíteni rajta egy kicsit. Mindenképpen kárpótlást nyújt a látvány és a csodálatosan eltalált zenei aláfestés, a kiemelkedően szép grafikai effektek, humoros beszólások és helyzetek keveréke. Természetesen nem csak így kell egy programot megvizsgálni. Ha egy megszállott Quaker szemével nézzük a dolgot, akkor a legmegragadóbb részletekbe mindenképp beletartozik a tíznél több „standard" és futurisztikus mintára készített fegyverarzenálunk. Vagy ugyanitt megemlítem még a hatalmas mennyiségű titkos cuccot, kapcsolót és rejtekhelyet, ahol tucatnyi spéci dolgot szerezhetünk meg. Végül is minden adott a Serious Sam-ben egy jó FPS-programhoz, amit a progi multiplayeres játékmódja is csak tetéz. Szerintem nem titkoltan, felfedezhetőek azért benne a Q3-hoz vagy az UT-hez hasonlatos dolgok (igaz mindezek csak közvetve). Ha jellemeznem kéne, én azt mondanám a Serious Sam még a hibái ellenére is megállja a helyét, korunk vezető shooterei mellett.

-Uriel-



A hős elnyeri jutalmát

www.croteam.com

Take 2 Interactive / Croteam

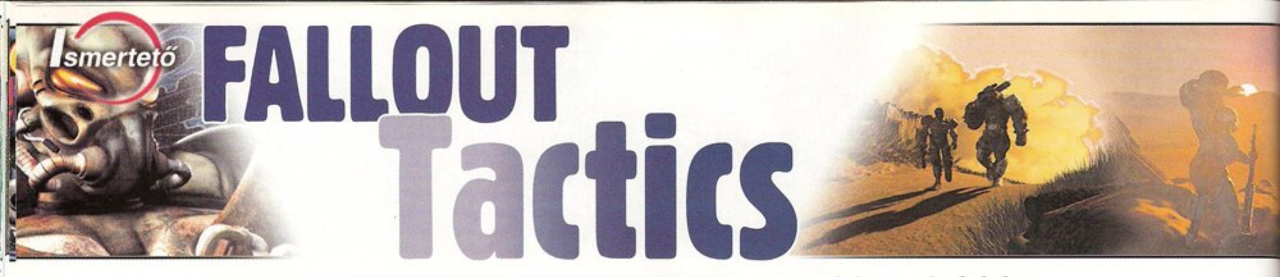
PII 600 (PII 366), 128 MB RAM (64 MB RAM), OpenGL!, Glide

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	7

✓ - lenyűgöző, szupergyors grafika
- könnyű játszhatóság
- elfogadható hangulat

✗ - ellenfeleink néha kicsit butácskák
- túl gyors a játékmenet

88



FALLOUT Tactics

Postnuklear.húúú

Álmaimban... szarvasokat űzöl a Rockefeller Center romjai körül... a fák között... Holtodig elnyűhetetlen bőrruha van rajtad... Felkúszol a Sears toronyház oldalán kígyózó indákon... lenézve apró alakokat látsz, akik gabonát csépelnek és... szarvashúst szárítanak egy üres autópálya leállósávján...

Tyler Durdan - Harcosok Klubja

Hosszas elméleti tervezgetés után, körülbelül két hónappal ezelőtt úgy döntöttem, nagy fába vágom a fejszémet. Elkezdtem a tényleges anyaggyűjtést majdani honlapomhoz, melynek témája, mi más lenne, mint a globális katasztrófa sújtotta Föld bemutatása. Számos, atomfizikáról és a hidegháborúról szóló könyv hever szerteszét a szobámban. Videotékákban kutatok a B-kategóriás sci-fik után. Antikváriumok mélyén böngészem a Galaktikák gyűrött példányait. Dokumentumfilmeket veszek fel a tévécsatornákról, hogy minél több gombafelhőben gyönyörködhessek. Kedvenc zeném persze a Kraftwerk. A tétlen szemlélők (családtagok, barátok) szerint viselkedésem és külsőm megváltozik, ami abból a szempontból igaz lehet, hogy gyakran viselek ólomköpenyt, kezemben az elmaradhatatlan Geiger-Müller számláló, frizurám gubancos, színe ősz, mintha motyognék is néha... Mindezen baljós jelek ellenére a felelőtlen főszerkesztő kezembe nyom egy csomó CD lemezt, tesztelésre. Egy program terpeszkedik rajtuk, ami nem más, mint (ha lehet így mondani) a legautentikusabb nukleáris vízió mind közül, ami valaha készült. A legjobb szerepjátékok közé tartozó Fallout sorozat világában játszódó Tactics!

Remegő kezemmel csukom magamra a ciklotronom ajtaját, bekapcsolom a magfúziós energiával hajtott számítógépemet, majd elindítom a programot. Hisztérikus örömujjongásom napokig visszhangzik az atomreaktor méteres falai között...

War, war, never changes...

Háború. A háború sosem változik. Katonai és technológiai jártasságát felhasználva a Brotherhood of Steel (Acélfivérek, Vastestvérek, Ólomkatonák, Rozsdás Konzervdobozok, kinek hogy tetszik) képes újra felemelkedni a katasztrófa után. Kikiáltják magukat az emberiség megmentőinek, akik a tudomány segítségével üdvözítenek, nagy kegyelmükben pedig megengedik a legelőrelátóbbaknak, hogy csatlakozzanak hozzájuk.

A Testvériségen belül azonban nem mindenki elégedett a lokális politikai uralommal. Úgy gondolják, hogy mindenkinek részesülnie kell a védelemből és a fejlődésből, amit nyújtani tudnak, szerte e meggyalázott, elpusztított világon. Néhány magas rangú bajtárs szerint eljött az idő, amikor el kell szakadniuk a többiektől. Ők azok, akik arra hivatottak, hogy újra felfedezzék az Ősök régóta rejtőző technológiai hagyatékait, reménykedve: így újra megteremthetik az ország békéjét és egységét. Egy új és jobb világot szeretnének.

Ez a jövő története, ez az ő történetük...



▲ *Quincy lélekszáma 38. Mínusz kettő...*

A XXII. század lovagjai

Törzsed vadászatból, halászatból és gyűjtögetésből (a nagyvárosok romjainak fosztogatásából) tartja fenn magát. Kevesen vagytok, ritkán születik gyermek, közülük is sok a torz, genetikai hibával világra jövő csöppség. Még kevesebben érik meg a felnőttkort: a betegségek, az éhezés és a kóbor banditák portyázásai miatt. Kevés élelmetek és a csodával határos módon a kamaszkort elérő fiúk nagy részét így is elveszi a Testvériség, de a törzs ezt nem bánja, sőt hálásak is vagytok, mert szinte biztos, hogy még eddig sem maradtatok volna életben ezen a zord világon, ha nem segítenek már számtalanszor rajtatok. És persze nincs is annál nagyobb büszkeség egy anya számára, ha fiát hős katonaként látja viszont, aki páncélban és lőfegyverrel harcol a szörnyek és a vademberek ellen.

Téged is kiválasztott a Testvériség. Magukkal vittek földalatti bunkerjükbe, túlélted a kiképzést, aminek során az újoncok négyötöde elhullott, de végre készen állsz, hogy katonaként szolgáld őket. Feladatod számos lesz, nehezek és veszélyesek, de ha társaiddal képes vagy együttműködni: sikerülhet.



Maga a játékmenet nagyon is hasonló a szerepjáték-elődből megismerthez. A Testvériség Alfa Bunkerjében kezdünk, ahol megadják a küldetésünk részleteit. Kicsámborogva az épületből a jól ismert térképen találjuk magunkat, de nem kell ismeretlen messzeségekbe kóborolnunk, mindig megkapjuk a célpont terület koordinátáit, ahonnan a jól végzett munka örömével visszatérünk a bunkerbe egy következő feladat információiért.

Az első három küldetés a portyázó banditák leveréséről szól, majd átvándorolva a Béta Bunkerbe már több missziót is kapunk, amit az általunk szimpatikusnak talált sorrendben végezhetünk el, miközben lassan vándorolunk egyre Nyugatabbra a Denver-Chicago övezetben, valamikor a XXII. század legvégén, a Fallout első és második része közé eső időszakban...

Képezzük ki az újoncot

A Fallout karaktergenerálása mindig is nagy örömet jelentett számomra, részletekben gazdag, de nem túlbonyolított, jól kitalált rendszerével óriási változatosságban lehet karaktereket fiadzani. Tulajdonképpen nem sokat változtattak a Fallout szabályrendszerén, de jobb ismét átismételni mi micsoda, sőt, akik még nem ismerik a nagyszerű elődöt, most remélem, kedvet kapnak hozzájuk.

Első körben a név, az életkor és a nem eldöntése kerül sorra, jelentősége igazából nincs. Fajunk csak ember lehet, nem úgy, mint a multiplayer játékban, de erről majd





veszítés. Ezután a főtulajdonságaink következnek sorra, alapból mind ötös az egytől tízig terjedő skálán, és van még ezenkívül öt pontunk, amit eloszthatunk, de természetesen valamely tulajdonság értékéből el is vehetünk, ha egy másiknak akarunk kedvezni.

Strength: erő, azoknak ajánlott, akik a közelharcot, vagy a nehézfegyverzetet választják, de vigyázzunk: ötös erő kell legalább egy sima puska használatához is, ami a mesterlövészeknek nem rossz, ha van (mármint puska). Ajánlott egy erős ember a csapatba mindenképpen, legalább teherhordónak, mert nagyon sok a felveendő cuccos, amikből aztán nyerészkedhetünk.

Perception: az öt érzékszerv kifinomultságát hivatott leképezni, a távolsági harcnál szükséges.

Endurance: állóképesség, sok helyen számít, így az életpontok számában, a különböző ellenállásokban, és a gyógyulás sebességét is meghatározza. Rengeteget érhet, a különböző kábítószerek, stimulálók negatív hatásaiból hamarabb magunkhoz térünk, ha ez magas.

Charisma: megjelenés, míg a szerepjátékban sokat számított, hogyan viszonyulnak hozzánk a többiek, a Testvériség berkein belül nem sokat adnak a külsőségekre.

Intelligence: a tudás, a bölcsesség, a gyors észjárás megfelelője. Ha szellemi foglalkozásokban jártas karaktert építünk, sok képzettség számára szükséges a magas intelligencia. Ettől függően kapjuk szintlépéseinkkor kapott, szétosztható képzettségpontok számát. Azért ne legyen túl alacsony, csak a tartás miatt is.

Agility: kondíció, talán a legfontosabb tulajdonság. Meghatározza mozgáspontjaink számát, védettségi szintünket, a gyorsaságot (ki ránt hamarabb fegyvert, nagyon lényeges lehet!), és sok képzettségbe is beleszámít.

Luck: szerencse, míg a Falloutban magas „mákkal" szinte a játék elején találhattunk egy sugárpisztolyt, itt én még nem vettem sok hasznát, de aki a kritikus sebzésekre épít, annak nélkülözhetetlen.

Szerény véleményem szerint egyik tulajdonság se legyen hármasnál alacsonyabb, de a heroikus tízes sem feltétlenül szükséges, bár nem győzöm hangsúlyozni: például a sok akciópont megfizethetetlenül sokat érhet. Egyébként, ha minden igaz, hőn szeretett Testvériségünk a játék előrehaladtával felajánl majd némi testbe építhető kütyüket...

Térjünk át az úgynevezett „Optional Traits"-ekre, vagyis a jellemvonásokra. Ezek közül kettőt kell kiválasztanunk, nem mondom, hogy könnyű helyzetben leszünk, egyik vonzóbb, mint a másik.

Fast Metabolism: gyors anyagcsere, kevésbé vagyunk ellenállóak a rádióaktivitásra és a mérgekre, de kétszer olyan gyorsan gyógyulunk. Nem biztos, hogy feltétlenül szükséges, jó az az ellenállás, és hacsak nem vagyunk eszeveszettek, van a csapatunkban egy képzett orvos.

Bruiser: magyarán melák. Bud Spencer effektus: kevesebb mozgáspont, de nagy pofonok... plusz pont az erő tulajdonságra.

Small frame: cingár, kevesebbet bírsz cipelni, szaladsz, mint a mérgezett egér!

One Hander: egykezes, érdemes beválasztani, ha négyes vagy kevesebb az erőnk, mert a nehezebb fegyvereket úgysem tudjuk használni, viszont a kicsiket ezzel a jellemvonással annál inkább.

Finesse: ravaszság, mániákusan próbálod eltalálni az ellenfél legérzékenyebb pontjait (célzások a közönséges ízlésére és az elhanyagolt külsőjére), meglehet kevesebb normál sebzést okozol. Harcművészeknek és mesterlövészeknek elsőrangú.

Kamikaze: nem is kell magyarázni, én mindig is nyuszi voltam beválasztani.

Heavy Handed: Keményen ütsz, nincs apelláta, durva vagy, mint egy szumóssal ötvözött pankrátor!

Fast Shot: nem sokat bíbelődsz a célzással, durr bele a közepébe (már, ha sikerül eltalálni). Vigyázat, ha ezzel a jellemvonással élünk, nem lehet majd célzott lövésekkel operálni, de minden akció eggyel kevesebb pontba kerül. Jó dolog, ha a nehézfegyvereket kedveljük, minek is célozgatni a lángszóróval, ugye?

Bloody Mess: nagyon aranyos... khm, akarom mondani semmi értelme tisztelt szülők, a karaktered körül mindenki a lehető legfájdalmasabban, leggusztustalanabb módon leheli ki a lelkét. Egyszerűen csak színesíti a játékot. Jó sok pirossal.

Jinxed: mindenki sokkal szerencsétlenebb körülötted, ez jó hír. A rossz az, hogy ez jellemvonás rád is hat.

Good Natured: jó kisfiú, harcolni kevésbé, de gyógyítani és kapcsolatokat teremteni annál jobban tudsz.

Chemichal Reliant: nagyon érzékeny vagy azokra a bizonyos anyagokra, amiket azért vettek magukhoz a háború előtti népek, hogy sokáig táncoljanak a diszkókban, vagy hogy magvas gondolatok jussanak eszükbe, netán csak szép képeket akartak látni még akkor is, ha éppen nem nézegettek semmiféle képeket. Sokkal hamarabb elmúlik a negatív hatásuk.

Chemical Resistant: ellenállóbb vagy a fent említett anyagokra, csak fele annyi ideig hatnak, és a függőség kialakulása is csekélyebb. Sem ez, sem pedig ez előbb említett jellem nem elhanyagolható. Rengeteg különféle tápolós kábítószerrel találkozunk a játék során, amik a tulajdonságainkat, képzettségeinket, életerőnket növelik egy kis ideig, ami egy-egy csatában kiválóan hasznosítható, de ezután ugrik a majom a vízbe: esetleg napokig olyan mínuszokat kapunk, hogy mozogni alig bírunk, nem is beszélve némi kényelmetlen függőség kialakulásáról. Ha viszont beválasztjuk ezen jellemek valamelyikét, sokkal jobban (szinte csak így tudjuk) hasznosíthatjuk őket. Ja és mellékesen: az oly közkedvelt „stimpack" gyógyító cucc igencsak ritka lett a játékban.

Night Person: személyiségünk éjszakai bagolyhoz hasonlatos, nehéz kihasználni a javait. Éjjelente az érzékelésünk és intelligenciánk kap plusz egyet, nappal pedig ki hinné, mínusz egyet.

Skilled: minden képzettségben sokkal járatosabb vagy, szintlépésekkor még öt pontot oszthatsz szét, de a fájó ebben, hogy csak minden negyedik szinten kapunk „perk"-öket, extra juttatásokat. Mivel úgy is specializálódik majd három-három képzettségre minden csapattagunk, én egyáltalán nem ajánlom.

Gifted: Súlyos táp a javából, minden tulajdonságunk nő egyel! Az igaz, hogy képzettségeink csökkennek azonnal tíz százalékkal, szintenként pedig öttel kevesebb pontot oszthatunk szét.

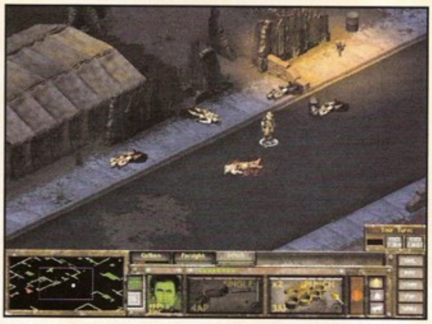
Tehát a fentiek közül kettőt kell kiválasztanunk, gondoljatok csak



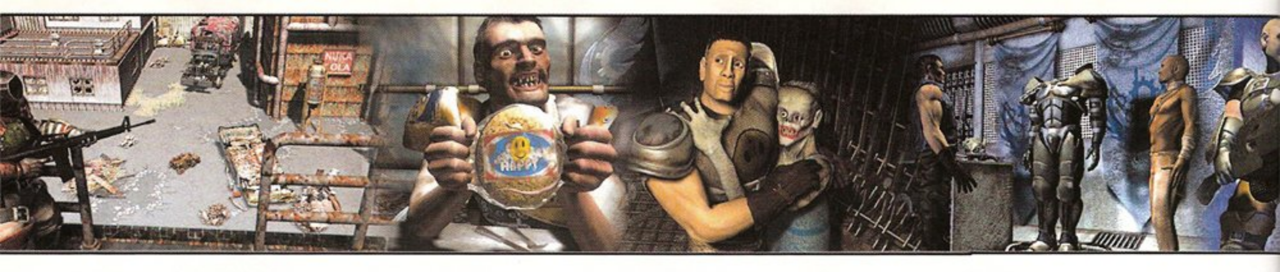
▲ Hé, fiúk, én csak a dolgomat végzem ideguglova...



▲ Hiába bújtam. Most aztán kezdődik a haddelhad!



▲ Nem kellett más, csak egy boxer

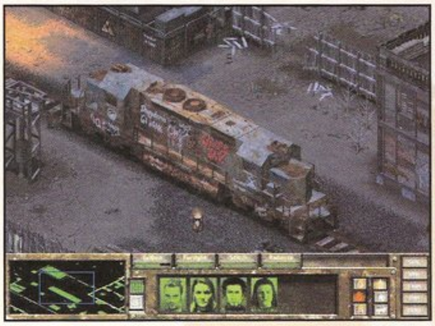




▲ *Megyünk Ózhoz: a kutya, az ördög, a zombi, az elefántember, Darth Maul, meg Betsy, a kétfejű tehén*



▲ *Bocsi, még alacsony a pilot skillem...*



▲ *A jövő század IC-je*

bele, milyen aranyos kombinációkat lehet már így is kihozni születendő hősünkből. Szaladjunk tovább a már többször emlegetett képzettségek ablakra. Azonnal feltűnhet, hogy százalékos eloszlásban kerül tálalásra mind a tizennyolc fajta. Ha nem lenne az elég, hogy mind a tulajdonságaink, mind jellemvonásaink befolyásolják az értékeket, hármat közülük kiválaszthatunk, mint kedvenceket. Ezek azonnal növekednek húsz teljes százalékkal, a szintlépésekkor ráfordított pontok pedig duplán számítanak majd. Minden képzettséget kétszáz százalékig fejleszthetünk, de száz után már egyre több képzettségpont kell egy-egy újabb százalék elnyerésére. Egyébként az adott karakter kedvenc képzettségét sem szükséges már százhetven-száznyolcvan fölé nyomni.

A harci képzettségek sorban a: „small guns", pisztolyok, puskák. „Big guns", a tömegoszlató felszerelések, lángszóró, rakétavető, stb., de csak a játék második felében kapnak szerepet. „Energy weapons", lézer és plazma szerszámok, szintén elég későn jelennek meg. „Unarmed", pusztakezes, esetleg boxerrel, spéci kesztyűvel felszerelt harcosok sajátja. Én nem használom, de már bánom, találtam ugyanis egy kesztyűt, aminek az elejére egy elsütő szerkezet van applikálva. Sörétes patronnal kell megtölteni, találatkor automatikusan elsül. Annyira, de annyira gonosz... „Melee Weapons", ebbe a kategóriába a kéz meghosszabbítására szolgáló eszközök tartoznak. „Throwing", vagyis a dobás. Mindig is sajnáltam, hogy a Falloutokban olyan keveset sebeztek a gránátok, örömmel jelentem be, hogy most már a dobható tárgyak is elnyerték méltán megérdemelt helyüket a hasznos cuccok listáján!

Nagyon ajánlott egy karakter, aki orvosként üzemel, jó magasra tegyük fel neki a „First Aid" és a „Doktor" képzettséget. Ha valakit elsősegélyben részesítünk, vigyázzunk, „bandaged" lesz, vagyis fáslizottá válik, ami megjelenik a karakterlapon és a képernyő bal felső sarkában, csakúgy, mint a többi esetleges zavaró tényező, mint rokkant, kifulladt, mérgezett és a többi. Ezeket a „feleslegeket" csak a jó magas doktor szakértelemmel és persze a hozzá tartozó orvosi táskával (ami természetesen méregdrága és ritka) tudjuk eltávolítani.

A Fallout Tactics egyik legfontosabb képzettsége a „sneak" a lopakodás. Szinte mindegyik harci helyzetben használandó, ne is álmodjunk olyan közelharcosról, aki nem tudja észrevétlenül megközelíteni az ellenfeleket, de a jó taktika általános része is.

„Lockpick", vagyis a zárnyitás szintén kötelező magas szinten. A negyedik misszióban egy katonai terepjáró (vagyis néhány generációval ezelőtt, az volt, most már inkább egy mozgó ócskavas) előtt kell megtisztítani a terepet. Több kaput ki kell nyitni előtte, némelyikhez találtam kulcsot, de az egyikhez nem. Mivel nekem a tolvajkészlettel együtt negyvenöt százalék volt a zárnyitásom, hiába küszködtem vele. Bevettem a csapatba hát egy olyan figurát, aki jó volt ebben: úgy száz százalék körül azonnal feltörte a lakatot, tehát én itt máshogyan nem is tudtam továbbjutni.

Ami még szükséges lehet az a „trap", a csapdafelfedezés, elméletileg állandóan működik, ha megállunk egy gyanús területen, pár másodperc múlva láthatóvá válnak a galád kis szerkezetek (remélhetőleg mind), viszont a szekrényekre, ajtókra sokszor direkt érdemes rányomni a skillt, jobb félni, mint újratölteni.

A maradék skilleket egyéni ízlés szerint fejleszthetjük, mivel lesznek járműveink a „pilot" és a „repair" lehet hasznos, ha pedig az Ősök gépezeteit akarjuk megismerni jól jöhet a „science". A „barter" és a „gambling" kevés szerepet kap, szintúgy az „outdoorman", nemhiába került az utolsó sorba.

Szó volt már a „perk"-ökről is, amiket általában háromszintenként választhatunk, az ember ilyenkor, hogy úgy mondjam: örül, mint majom a banánnak. Szinte felsorolni sem lehet, olyan sok van (a rengeteg új kiegészítő jelent meg itt a Fallouthoz képest), nem egy pedig csak akkor jelenik meg a listán, ha tulajdonságaink, vagy jellemvonásaink megengedik. Némelyik nagyon erős (majdnem egy jellemvonás értékéhez hasonlítható), főleg a magasabb szinteken. Érdemes egymásra építeni őket, mert akkor még hatásosabbak, de némelyikénél az is megengedett, hogy többször beválasszuk. Kezdésnek én minden karakternél ajánlom a „swift learener"-t, amikor is mindenért plusz ötszázaléknyi tapasztalati pontot kapunk (természetesen ezt is többször fel lehet venni, de akkor mi lesz a többivel?).

Miután kalibráltuk arcvonásainkat és színezetünket, még egy apróságra hívnám fel a figyelmet, a „tough gay", izé... guy opcióra. Ha ezt beklikkeljük, akkor csak és kizárólag a Testvériség bunkerjeiben menthetjük el a játékot. Ezekből indulunk és térünk vissza a missziók között, és elég nagy bátorságra vall már normál fokozaton is bevállalni ezt. Jutalmunk persze nem marad el: harminc százalékkal több tapasztalati pontot kapunk minden akcióért!

Hasonlóan például a Baldur's Gate rendszeréhez, mi is csak egy karaktert generálhatunk, de kezdetkor rögtön kapunk két társat: az egyik mesterlövész szeretne lenni, a másikból jó harctéri dokit lehet faragni, ajánlok hát más típusú kedvencet. A későbbiekben még három arccal bővíthetjük a csapatunkat, akiket a bunkerekben lehet toborozni.

A legkülönfélébb pofák, szedett-ve-







dett fiúk és lányok versenyeznek a kegyeinkért, de legtöbbnek csak a pár soros bemutatkozó „önéletrajza" érdemleges.

Beállítások

A „game options"-ben finomíthatjuk a játékmenetet, a „language filter" legyen bekapcsolva állandóan, még csata közben is nyomja mindenki a fülke szövegét, olyan dumák vannak, hogy volt, amikor percekig dőltem a nevetéstől! „Violence level" jobbra el, a „run mode" szerintem leghasználhatóbb beállítása a „smart", mert ilyenkor csak akkor nincs futás, ha rejtőzködünk, amúgy lehet trappolni. A „formations" beállítást nem sokra értékelem, annál inkább a harc menetét meghatározó „turn based" potmétert. Az „off" állásnál minden real-time, csak pauzálhatunk, az „individual" a klasszikus Fallout szisztéma, aminél nem is kell jobb, a „squad" lehetőségnél az egész csapatnak kiadhatjuk a feladatokat.



A Tactics alapbeállításként a 800*600-as felbontást ajánlja fel, kipróbáltam 1024*768-ban is, de még a 17"-os monitoron elég kicsik lettek a figurák (mihez képest, persze), maradjunk az alapnál, ez a látványvilág kérem szépen, erre a felbontásra lett kitalálva.

A sound beállításoknál aktivizálhatjuk az előzetesen a /music/custom könyvtárba másolt mp3 zenéinket. Sosem árt egy kis Strauss-keringő, ha lángszórózzuk a mutánsokat!

A játszhatóságról is egy kicsit

A Tactics három plusz egy cédén jelent meg. Az első három tartalmazza a teljes játékot, a minimum install valamivel több, mint hétszáz megát fogyaszt, a közepes már 1.2 giga, a teljes, mivel sok fájlból áll, megeszik úgy ezerhétszáz megát, de sajnos, így is kell az indításhoz az első lemez. Őszintén szólva még nem jöttem rá, mi foglal ennyi helyet, mert nem halmoznak el minden animációkkal (de abban a kevésben nincs hiba, az egyszer biztos!), nagyon hiányolom azokat a figurákat akiknek, ha beszélünk velük, megjelenik az arca, sajna nem nagyon vannak ilyenek. Viszont a textúrák döbbenetes mennyiségéről és kidolgozottságáról ódákat lehetne zengeni. Alaposan megrajzoltak teljes romvárosokat, itt egy lezuhant helikopter, ott egy rozsdaette vonat, amott egy romjaiban heverő felhőkarcoló: meseszép mind. A kerekterek pedig természetesen attól függően változnak, milyen páncélt viselnek magukon.

A hanghatások és a szövegelések tuti hangulatot árasztanak, a finoman susmogó zene pedig sohasem válik unalmassá, talán éppen azért, mert ilyen diszkrét, de mint írtam, mp3-kat is be lehet lőni alá.

A minimum konfiguráció egy 266-os MMX-et és 64 mega RAM-ot diktál, hát az én procim több mint a kétszeresén pötyög, de a RAM mennyisége sajnos csak ennyi, amit nagyon érzékenyen (sokszor hosszasan morogva) visel szegény vinyóm, legalább a duplájával, de ha lehet, akkor még többel futtassátok.

Egyébként mindenkinek javallom a gyorsmentéseket a ki-be töltögetéshez, (ha csak nem akarunk cigarettázni a közbeeső időszakokban) amik az ALT-S és ALT+L nyomkodással történnek, de az amúgy is könnyű kezelhetőség még pergőbbé válik, ha elsajátítjuk a többi billentyűkombinációt is.

A játék húsz küldetést prezentál, ami elsőre nem hangzik olyan soknak, de mindenkit megnyugtatok, már az első misszió is kb. két órámba telt, persze úgy, hogy észre sem vettem a szemcsék percegését homokórámban, azt pedig, hogy a pályákra fordított idő szinte exponenciálisan növekszik, miközben a game egyre csak izgalmasabbá válik, bizton állíthatom.

Bónusz CD: eldobom az agyamat!

Kérem szépen a negyedik lemez majdnem fél giga videót, animált gifet, kinyomtatásra váró harminc megás tif-posztereket rejt magában. A Fallout univerzum vizuális enciklopédiája ez, én, aki az igényes „wallpaper"-ök rajongója vagyok, elhaló hangon nyöszörögtem e képek láttán: mennnnyire jóóó!

De még csak most jön a hab a tortára: feltelepíthetünk még néhány multiplayer pályát, egy bónusz küldetést, ami akkor jelenik meg a sima játékban, ha megcsináltuk a negyedik, ötödik és a hatodik missziót.

Ha valakinek ez még mindig nem lenne eléggé étvágygerjesztő, felrakható a Pen & Paper Wargame nevű táblás stratégiai játék. Ez egy harminc oldalas szabálykönyvet jelent és mindegyik, a Fallout Tacticsban megtalálható faj egy-egyet teljes csapatát, szörnyét és járművét ábrázoló színes oldalt, amit csak ki kell nyomtatni, a figurákat kivágni, talpas „A" betűformára hajtani, és már lehet is játszani, igaz csak huzatmentes övezetben.



▲ Bármelyik colos feka, aki itt akar kosarazni, nagyon megbánja



▲ Ez az arc biztos a majmok bolygójáról keveredett ide...

Ó, mamám már így is túlléptem a keretet, pedig még nem is beszéltem a multiplayer részről. Csak címszavakban! Öt válaszható faj, mint például szuper mutáns, droid vagy akár kutya. Ötféle játéktípus, mindegyik személyre szabott pályákkal, lehetséges a csapatok közötti együttműködés is. Természetesen megtalálhatók a járművek is egyes pályákon (pl.: tankok). A harc körökre osztottságát ki lehet kapcsolni a gyorsabb játékmenet érdekében. Akár tizennyolc játékos egyszerre harminchat karaktert irányíthat. Kell ennél több?!

Végezetül megmondom az őszintét gyerekek: ez az idei év eddigi egyik legnagyobb durranása, kivetnivaló nem sok van benne, és olyan rugalmasan állítható a játékmenet, hogy akár számos más műfaj kedvelői is megtalálhatják benne azt, amiért a Fallout Tactics örökké rulez!

Balage

Interplay / 14 Degrees East
www.interplay.com/falloutbos/
PII 300 (P266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	10
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	9

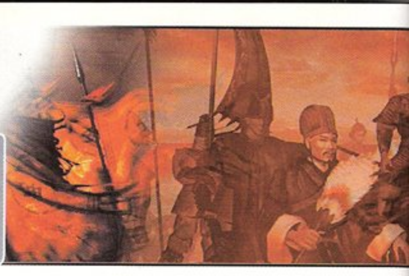
✓ - méltó az elődökhöz - csupa ötlet - beteg humor

✗ - kevés animáció - újra és újra végig kell játszani

97



Fate of the DRAGON



HAI! - csak egy egész pici...a pocakomon

A jelek szerint maximum egyetlen hónap telhet el anélkül, hogy be ne mutatkozna valami hosszú-hosszú időn át érlelt, s többnyire forradalmi megoldásokat ígérő RTS. S noha a forradalom az esetek túlnyomó részében — nem feltétlenül az érdeklődés hiányában, de — elmarad, azért a becsületesebb direktklónokkal is el-elszórakozik az ember. (A szegény teszter meg ugye mi mást is tehetne...) A Kingdom Under Fire által használt s méltatott, klasszikus nyomvonal — micsoda öröm — újabb tojást kotlott a közösbe, mely tojás fajtájára nézve márvány. Jó trükk, Távolkeleti recept: csak főzzenek puhára a kedves jelentkezők forráspont közeli gyógyteában pár tradicionális baromfiáldást, majd a procedúra végén egy kiskanállal képezzenek repedéseket a héj felületén. Kihűlést követően jöhet a hámozás, aztán a csodálkozás: ez lenne a Keleti Márványtojás? Mindennek azonban viszonylag kevés köze van a Fate of the Dragonhoz, illetve annyi mégis, hogy elmélkedésünk tárgya a Távolkelet hátországaiba s véráztatta csatamezeire kalauzol bennünket. Ahol mint az tudvalevő: mindig történik valami.

A Birodalom Nyomdokain

A fogékony szemlélő a másodperc tört része alatt befigyeli a hamisítatlan Age of Empires hatást, ám még mielőtt alkalma nyílna a Pofátlan Lehúzás vétségével meggyanúsítania a fejlesztőket, ráébred: itt szerencsés módon többről van szó, mint egy átszínezett, ha úgy tetszik: áthangszerelt Age of Empires koppintásról. Kezdjük a legalapvetőbb újítások, eltérések áttekintésével, hogy aztán behatóbb elemzéseket is végezhessünk a stuffon:

Na most itt az a sajátos helyzet van, hogy egy party során több térképen is zajlik a játék egyszerre. Ez ugye tipikusan egy olyan mondat volt, amivel nem igen tud mit kezdeni a beidegződések révén rutinossá vált RTS-fan. Arról van szó, hogy adott a jobb sarokban terpeszkedő világtérkép, illetve bal szélen azon település térképe, melyben aktuálisan ténykedünk. A világtérképen így megfigyelhetjük ezen terület pontos helyét, ám lehetséges, hogy a feltérképezetlen területeken egy még ismeretlen, elavagy meghódításra váró település is akad. Így idővel több város kontrollálására is lehetőségünk nyílik, s míg a világtérkép sejthetően marad világtérkép, addig a bal oldalon pillanatnyi ténykedéseink színhelyének térképét vizslathatjuk. Ezen települések közül a térkép melletti, várakat ábrázoló ikonok masszírozgatásával tudunk szelektálni, mintegy.

Az érdemi játék megkezdésekor kapunk egy ingerült hadurat, aki teljes mellszélességgel domborít az udvarház előtt. Üdvözöljük őt tiszteletteljes mélyhajlással, majd zavarjuk szépen el a kapuból. Az Arch lenne a helyi Town Hall, s mint ilyen, a munkásosztály képviselőinek tömeges előállítására használatos. Ők a peonok: szorgos kis hangyácskák, akik gyűjtögetik a nyersanyagokat, s akik szükség esetén kardot ragadnak, avagy akik bevetődnek egy istállóba, hogy despotizmusunk által kényszeredetten lógondozóvá avanzsáljanak. Magyarán: a Fate of the Dragon gyakorlatilag egyetlen embert ismer — a peont, kinek itt neve labourer, minek itt neve munkás — s míg ezen körülmény első körben meglehetősen aggasztónak tűnik, rövid időn belül ráébredünk hogy mind az elgondolás, mind a megvalósítás remek. A részletekbe menő elemzések előtt példákkal fogom szemléltetni a szintet: szóval a népnek enni kell, mert különben nem dolgozik. Persze mondhatnánk, hogy aki nem dolgozik, ne is egyék, blablabla, de nem mondjuk. Ehelyett felemelünk egy farmot, mely ugyebár '93 óta felelős az RTS emberkék hatékony élelmezéséért, majd döbbenten konstatáljuk: hiába a farm, kaja nix. Azaz kaja van, csak elő kell állítani. Képezzünk ki az archban



▲ OTT maradsz!

őt jókötésű munkásgyermeket, s támadjuk le az imént felemelt farmot. A behatolást követően megfigyelhetjük, ahogy a maroknyi léhűtő a lehető legnagyobb intenzitással hódol a szalmában való semmittevés páratlan örömeinek, már addig, míg pár buzgó clickeléssel értésükre nem adjuk, mik is a konkrét elvárásaink a szalmamelegítésen túl. Így három csókát beosztunk kukoricatermelésre, míg kettő a sertésállomány gyarapításán fog szorgoskodni. Van ott az a pipa, tessék ráclickelni, majd elégedett mosollyal nyugtázni, amint a bűvös ötös azonmód dologra is kap. Ugyanezen ügymenet használatos a többi épület zömmének esetében is: ha kardforgatókat szeretnénk, csak húzzunk fel egy kardforgató-barakkot, s vendégközönség gyanánt ide is kérjünk be munkásokat. Akik, látogatásukat s a kemény tréninget követően sejthető módon már mint harcra kész szamuráj lelencek fognak távozni. Ha pedig borral s meleg étellel óhajtunk népünk kedvében járni, — óhajtsunk csak — akkor egy Workshopba kell leszerződtetnünk pár bortermelőt, s természetesen szakácsot is.



▲ Ugye, ugye...

A nyersanyagok közvetett módon itt magasabb számban képviseltetik magukat, míg irányított nyersanyag



▲ Ez egy várostrom









▲ Beugratós kérdés: hány katapultot látsz ezen a screenshoton?

Kitermelésről a fa, illetve a fém tekintetében beszélhetünk.

Akik nyomulgattak a Settlers III-al, azoknak ismerős lehet a játék alapvető szisztémája. Azt ugyan nem tartom kizártnak, hogy a Blue Byte heveny ataxiát produkál, látván hogy a negyedik Settlers előtt lecsórták az [illegible]eiket, de ez van.

(Alighanem rossz karmikus hatásokat eredményezhetett az olvasztáros másolásvédelem trükkjük. Hja, hogy kinek, azt mindenki döntse el maga.)

Az egységek s épületek ismertetése következik

Hát először is itt a már tárgyalt farm, így vele kapcsolatban csupán egy észrevétel maradt hátra: megfigyeléseim azt mutatják, hogy a japcsik szinte már sápasztó tempóban lapátolják magukba a kukoricát, sőt: rengeteg fejlesztéshez s egység [illegible]polásához is nélkülözhetetlen alapanyag ez. Konklúzió: célszerűu lehet farmonként legalább három „cereal killert" foglalkoztatnunk.

Pikemen's Barrack: dárdás urak kiképzésére szolgáló épület, akik dárdákkal bökődnek. A legerősebb gyalogos harci egység — bár, mint az hamarosan kiderül, a gyalogos itt csak relatíve értendő. A dárdarázók kiképzése szintén a bemutatott metódus szerint történik: felemel dárdaiskola, bezavar paraszt, vár, üdvözöl dárdás bácsi.

Archers' Barrack: itt nyilas fickók teremnek.

Swordsmen's Barrack: kardos emberek ők, akik kardoznak. Ez persze titkos.

Storehouse: raktárépületek, melyek kellően átgondolt szórásával jelentősen meggyorsítható a nyersanyagok szállítmányozása. Alapkiosztás szerint munkásaink az archba cipelik a javakat, ám egy kellően tömött storehouse, s pár support wagon segedelmével gyorsabban menedzselhetjük hódító hadaink energia utánpótlását is, mintegy.

National Academy: ebben az épületben olyan technológiákat riszörcsölhetünk, melyek kedvező hatást gyakorolnak valamely egységünkre, avagy közvetlenül a birodalomra. A felhozatal meglehetősen impresszív, csak éppen nem nyílik alkalmunk ezek gyakorlati megtapasztalására. Itt van például a kakasviadal. Na most a jóhiszemű felhasználó azt gondolná, hogy lehetősége lesz kakas-kolosszeumot felemelni — yikes —, de nem: az effekt mindössze annyi, hogy munkásaink gyorsabban fognak haladni. S noha ezen megoldás ultragagyi, a fejlesztések természetesen minden szinten jól jönnek. Hogy az akadémia megkezdje érdemi működését, szükségünk lesz egy Tudományos Hivatalnokra, akiket a hősök közül — lásd később — nevezhetünk ki erre a posztra. Hogy hol? Na jóóó: jobb alsó sarok, Kingdom panel. Itt lehet célszerű elhinteni, hogy a progi több hivatalnoktípust is ismer, így pl. diplomáciai manővereket csak egy külügyminiszter kinevezése után tehetünk, vagy itt van a belső ügyekért felelős — el ne mondd senkinek — belügyminiszter.

House: ház. Az benne a tökjó, hogy emberek lakoltatására használatos. Növekvő lélekszámunk idővel több ház felemelését teszi szükségessé, ám azt remélhetően fölösleges külön hangsúlyoznom, hogy a jó hadúr nem várja meg, míg képtelenné válik az aktuális populáció lakoltatására.

Inn: the fogadó. Rendkívül előnyös tulajdonsága, hogy havonta egyszer bevetődik ide valami helyi überhíró, akik egyrészt rendkívül brutálisak, ugyanakkor bizonyos mágikus képességekkel is rendelkezhetnek, mint pl. a gyógyítás, avagy valamely egységünk fizikai erőnlétét felturbózó bűvige. A héroszokat fogjuk kinevezni hivatalnokoknak — fontos lehet, hogy ők ettől függetlenül továbbra is mozgósíthatóak, sőt mozgósítandóak hadügyi szempontok szerint. A súlyosabb gázsit — 3000, 4000 arany — óhajtó héroszok egyébként borzasztóan brutálok: előfordult, hogy a meggyőző túlerő oltárán érzett „ferpléj" lelkesedéssel telt szívvel rontottam az ellenfél valamely hősének úgy húsz darab szamurájjal, aztán végig kellett néznem, ahogy Matata Kakiban (copyright by Hahota, '83) nyugalmas tempóban s elegáns könnyedséggel kiontja szegény gyermekeim bensőségeit. (Na, azért slusszpoén címén persze agyoncsaptam a szemetet két meglepi-katapulttal, az már neki is sok volt a végére, háhh...)

Stable: istálló. Az istálló s a ló ugyebár összetartozó jelenségek, így az itt ténykedő munkások a lótenyésztés örömeinek fognak hódolni. Felvetődik a kérdés: mire jó a ló? Nos, a gyógyításban jeleskedő héroszokat leszámítva, gyakorlatilag bármely egységünket lóra pakolhatjuk. Ez többek között azért célszerű, mert



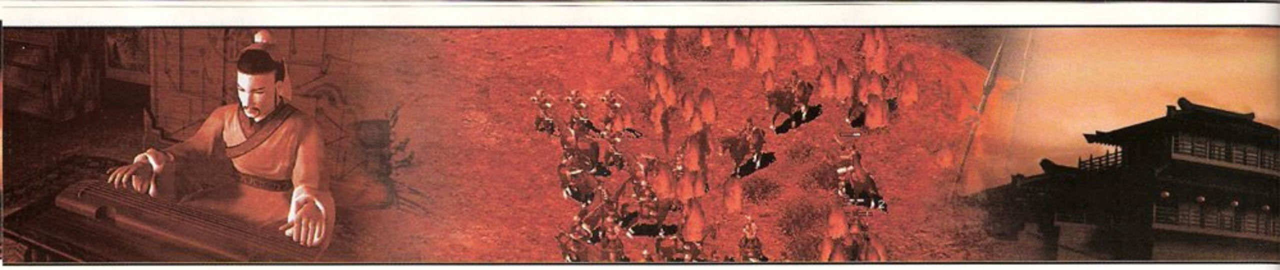
▲ Formációt tarts, kimegyek pisilni...



▲ Előtte...



▲ ...utána





▲ ...s szóla a Szenilis Hadúr: -Katonáááák! EZT a fickót keressük, jól nézzétek meg!

a lovas egység — jééé — jelentősen gyorsabb, ugyanakkor erősebb is.
Megjegyzendő, hogy az íjászokat mindenképpen célszerű lóhátra ültetni, hiszen ők alapból távolról támadnak — ha ezt megfejeljük a pacik gyorsaságával, határozottan tápos osztagokat hozhatunk létre, melyek jelentősen megritkíthatják az ellen sorait még a közelharc megkezdése előtt.
Market: piac. Ha felhúzunk egyet, akkor időnként tiszteletét teszi nálunk a kereskedő, és a szamara. Ilyenkor lehetőségünk van biznyicázni. Vásárolni, s eladni is tudunk — némileg frusztráló, hogy hiányzik a cserekereskedelem. Kevésbé fogékony lelkek számára mindenesetre itt egy tipp: olyan nyersanyagokat érdemes elsózni nagy tételben, melyektől roskadoznak raktárépületeink polcai. És egy tipp az élelmesebbeknek is: a kereskedőt lenyírni nem lehet — ki van próbálva.
Workshop: meleg étel, s bor készül itt, meggyőző üzemtempóban. A meleg étel azért jó, mert tápláló, a bor pedig azért, mert az ember — megfelelő dózis szervezetbe történő bejutását feltételezve — mosolygós lesz tőle.
Machine Workshop: itt készülnek a hadi, illetve taktikai gépezetek. Roppant jelentős szakszerkezetek, ezért most be is mutatom őket:
Kongming Wagon: feltérképezetlen területek bevilágítására használatos mobil berendezés. Egy csinos kis papírlámpást ereszt az égbe, mely meglehetősen nagy területen száműzi a Fog of War nevű klasszicista lehúzást. Bár, skirmish módban lehetőségünk van alapból kikapcsolni azt. Ezzel együtt mind a lámpásvagon, mind a merő feketeség mellőzésének ötletéért gratula az alkotóknak.
Maletic Knife: Nna, ez egy érdekes darab: valami bázikus méretű, nyílszerű penge mered a szemlélő arcába, melyet kedvünk szerinti időben állíthatunk orbitális pályára, hogy aztán megcsodálhassuk a többtucatnyi kettőbe nyesett emberkét. Szóval gúúút, gúúút.
Megjegyzendő, hogy próbaképpen érdemes lőni egy luftot is, hogy feltérképezhessük a penge útjának hosszát s irányát is, persze csak a hatékonyabb kettőbe vagdalás érdekében, mintegy.





▲ Csakazértis: A Júdeai Nemzeti Népfront Elit Öngyilkos Kommandója

Three Arrow Bow: egyszerre három, tekintélyes méretű s kiszerelésű nyílvesszőt lő a célpontra, melyek kellő hatékonysággal zúzzák meg a szerencséltetett entitás HP értékét ahhoz, hogy ezen szakszerkezetek tömeges előállításának gondolatával kezdjen kacérkodni a jó hadúr.
Support Wagon: ezek a szerkentyűk leginkább a hátországokból történő nyersanyagfelvételre, majd azok átcsoportosítására használatosak. Hogy miért is kell átcsoportosítani? Nos nem kell, ám roppant ajánlatos: az RTS-ek történelmében először, emberkéink földi halandók, akik a hosszú-hosszú időn át tartó állomásozástól bizony elpunnyadnak, s jelentős, avagy kritikus mértékben csökken ütőképességük. Ezen értéket azonban könnyedén feltornázhatjuk, ha a hátországból utánpótlásokat küldünk gyermekeinknek.
Scaling Ladder: az egyes városok — logikus módon — hatalmas kőfalak mögött helyezkednek el, melyeken azért akad egy városkapu is, hogy a bentlakók szükség esetén távozhassanak.
A rutinos hadúr persze nem feltétlenül ragaszkodik a kapun át történő bevonulásra, hanem egy Scaling Ladder segedelmével becsempész pár ingerült szamuráját a városfalakon. Szóval ez a szerkentyű, s a meglepetésszerű támadás szorosan összetartozó fogalmak. Talán senkit sem lep meg különösebben, hogy az ezen létrákon való közlekedés csak gyalogos egységekkel lehetséges. Bár, akinek sikerült átimádkoznia a létrán egy paripát, az feltétlenül lesz szíves jelezni ezt...
Stone Launching Wagon: köveket hajigáló vagon. Ami köveket hajigál, meg vagon is, az már önmagában jól jön egy városostromhoz, arról nem is beszélve, hogy az ellenséges vonalak képviselői is hajlamosak leülni, ha hókon találja őket egy mázsás kőszikla.
Thunder Wagon: fájdalom, de: ő marad havi meglepetésünk.
Temple: áldozatok bemutatására alkalmas helység ez. Áldozatok tekintetében beszélhetünk személyes, illetve nemzeti áldozatokról is. Ezek azért jók, mert elnyerhetjük a Fentiek kegyeit, akik kellő áldozat felmutatásának fejében esetleg lesznek oly kegyesek, s nem sújtanak minket természeti katasztrófákkal. (Legalábbis nem annyival.) A természeti katasztrófák jelenléte szintén újszerű, s mint ilyen, negatív jellegük ellenére is üdvözlendő. Van itt minden, az árvíztől s a pestisen keresztül a földrengésig — lehet mazsolázni, majd restaurálni. Jó móka.

A Falakon Túl...

A Fate of Dragon minden egyes szereplője széles körű tulajdonság-csomagokkal rendelkezik, így könnyedén feltérképezhetőek emberkéink alapvető kvalifikációi. Ezen értékekhez azonban javadalmakat társíthatunk, köszönhetően az akadémián végzett kutatásainknak. Hadurunk az RPG-kre jellemző módon fejlődik a harcok során, azaz egyre magasabb szinten riogathatja az ellen képviselőit. Ez remek, lévén egyrészt különleges képességekhez jut így — pl. lehetősége nyílik csapdákkal fűszerezni az ellenséges vonalak útját — míg a magasabb szintű hadúr áldásos jelenléte kedvező hatást gyakorol a kötelékeibe tartozó hadosztályok perifériá-



▲ Hogy ezek nem a pizzát hozták, az szinte biztos...



ra is, amolyan Heroes of might and Magic szisztéma szerint. Ebből adódóan nyilván nem célszerű hadurunkat a biztonságot jelentő udvarház közelében állomásoztatni. Apropó, udvarház: egy ellenséges város elfoglalása ezen épület csaknem teljes leamortizálásával lehetséges: ilyenkor pár buzgóbb emberkénk berohan a placcra, s ha úgy tetszik, kitűzi zászlónkat. Ezen ponton már lehet örvendeni: a munkásosztály ettől a pillanattól kezdve készséggel behódol, ám továbbra is számolnunk kell a még a térségben ténykedő, vezetőikhez halálig hű haderőkkel. Egyszerű a szint: le kell őket csapkodni. Fontos kiemelni a térképeken elszórt, kisebb településeket is, melyek „csak úgy vannak." Ezekbe bemenni nem tudunk, ám jelentőségük nem lebecsülendő: ezek a városok kezdetben semlegesek, ám némi State of War-koncepció szerint elfoglalhatóak. Az elfoglalt település pedig egyet jelent a tőkebeáramlással. Ennek értelmében ajánlatos pár jókötésű fickót állomásoztatni a héder mellett, nehogy csalfa gondolatok fogalmazódjanak meg az ellen fejszerkezetében. Az adót egyébként csípőből érdemes felemelni némileg — erre az udvarházból nyílik lehetőségünk — ám ha nagyon elszállunk, az a populáció moráljának csökkenését okozhatja. Csökkenő morál pedig csökkenő munkatempót, sőt szélsőséges esetben, csökkenő populációt is eredményezhet. Akkor pedig nem lesz kiből ingerült csókákat faragni. Hőseinket továbbá mindenféle díjakkal, exkluzív posztokkal tűntethetjük ki, ám ezek között szép számmal akadnak lényegében használhatatlan darabok is, melyeket érzésem szerint csak azért csempészték a progiba az alkotók, hogy kiprovokálják a jóhiszemű júzerből a „húú de durván kidolgozott cucc eeez!" — felkiáltást. Ezzel együtt is rendkívül hálásak vagyunk értük.



▲ Ezt hívják, kérem:



▲ Japán munkamorálnak

Grafika, Zene, és ami még maradt

A zene kellemesnek mondható, de semmi rendkívüli. A Távolkeleti behatás ugyan be-beköszön bizonyos időközönként, ám a fightok alatt is ugyanazt a figurát csűrögeti Mr. Sushi jóképű szitárján, mint a főmenüben. Ez gáz. Az egységek hangjai ugyan telitalálatosak, de minimalisták: egy-két „hai!", meg ugye „hai?!" no és persze: „Hmmmmm... HAI!". Elszálltam volna a gyönyörtől, ha legalább egy ici-picit erőltetik a Virtua Fighter filinget, ahol ugye fület gyönyörködtető kinyilatkoztatásokat tettek a keményen bepipásodott karakterek egy meccs megnyerését követően. Ez sajna — nagyon sajna — lemaradt. A grafikus kimunkáltság mindazonáltal megnyerőnek mondható, sőt: a nagyobb épületek állati jól néznek ki. A vagonok animációja mondjuk inkább idézi a Vyruz nyomorék tankjainak vánszorgását, s az egyes épületek összeroskadása is maxigáz, ám másba nem lehet belekötni: a többi, kérem mind a helyén van. S ne feledjük: ezek azért jóval magasabb számban képviseltetik magukat. Már csak ennek ismeretében is frusztráló az említett hiányosságok zavaró jelenléte.



▲ Keleties Vendégvárás



▲ A város neve: Kuaiji. Csak ezért romboljuk porig



▲ — Ti mit csináltok it?
— Uraljuk a placcot. Bajod?

A progi alapvető megközelítéséből származtatható a legjelentősebb negatívum, azaz: mindössze egyetlen népcsoportot vezethetünk győzelemre, avagy bukásra. Ezt a körülményt azonban — egészen kivételes esetben — nem tekintem negatívumnak. Az oké, hogy az alkotók kétségtelenül a történet könnyebb végét fogták meg, de végső soron be kell látnunk, hogy kimagyarázták.

Külön megemlítendő a korongon is megtalálható kézikönyv minden részletre kiterjedő, s rendkívül kultúrált mivolta — kb. így kéne kinéznie minden stuff tájékoztatójának, ám erős a gyanúm, hogy erre még várhatunk egy ideig...

Summázva a látottakat s hallottakat elmondható, hogy az utóbbi idők próbálkozásainak egyik legjobban sikerült darabja ez — elegáns újítások, rugalmas, könnyed kezelhetőség, s nem utolsó sorban, jó pár előre mutató megoldás jellemzi a Fate of the Dragont. Csupán két kérdés maradt hátra: 1. Miért nincs a játékban egyetlen nő sem? 2. Ki az a SzJVC?

by Magara Maraha

www.fateofthedragon.com
Eidos Interactive / Object Software
PII 450 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	6

✓ - gazdagon kimunkált szisztéma
✗ - kevés a japán szövegelés

91



Hired TEAM TRIAL

Egy trónkövetelő, kevés szuflával

A 21.-ik század közepén a túlnépesedés és a globalizáció iszonyú veszélybe sodorta a földet. Óriási tömegnyomor, munkanélküliség, járványok és a terrorizmus térhódítása mellett hatalmas politikai korrupció ütötte fel a fejét. Ezt az amúgy is törékeny lábakon álló társadalom már nem volt képes elviselni. A gigantikus méretű megapoliszokba zsúfolt emberekből szinte pillanatok alatt törtek ki az indulatok, melyet zavargások és a kormány elleni lázadás követett. A hirtelenjében pusztulásra ítélt kormány, még egy utolsó erőfeszítésként, megpróbálta a lehetetlent. Rövid idő alatt megszervezett és kiképzett egy elit katonai alakulatot, melynek feladata a rendteremtés és a kormányzati rendszer megszilárdítása mellett a zavargások elfojtása lett. A több száz főből álló egység a „Bérelt csapat" (Hired Team) nevet kapta."

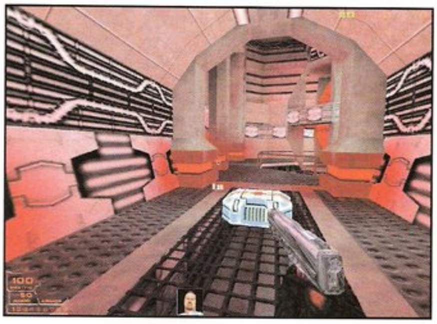
Azt hiszem ennél bárgyúbb, agyonismételt szöveget csak ritkán lehet hallani manapság. Minden egyes hasonló témájú filmben és játékban feldolgoztak valami hasonlót, vagy éppen ezt.

Szép próbálkozás vörös „tesvéreinktől", hogy megpróbálnak betörni a játékpiacra egy a legnagyobb imádatnak örvendő hálózati FPS (Q3) mintájára írt programmal. Minden oké is volna, ha kihagyják azt a néhány bődületes hibát, amiket valami rejtélyként becsempésztek a programba. Na azért senki ne gondolja, hogy már az elején fikázni akarom a játékot, ezért menjünk szépen sorjában.

Hol vagy, drága Carmack mester?

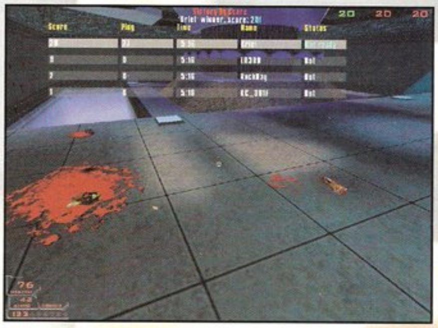
Mit tesz minden játékos a kezébe kerülő friss stuffal? Azt hiszem egyszerű a válasz, puff a tányérra osztán install. Minden rendben is van, megtörténik aminek történnie kell, nosza setup. Úristen, aki fentről az égből nézel le ránk, ki látott még ilyen „olasz" intrót. A következő a video setup, ez maga a pokol. Az első képernyő még elmegy, hiszen ott csak néhány apróság állítható, úgymint felbontás, színmélység, render, gamma korrekció. De ami azután következik, nos ahhoz nem árt a felkészültség, főleg ha van kedvünk percenként újraindítani a játékot minden egyes beállítás megváltoztatása után. Már persze csak akkor, ha van olyan szerencsénk, hogy hajlandó egyáltalán elindulni. Jómagam a fenti procedúra elvégzése után szépen végigfigyeltem amint a progi betölti a különböző cuccokat, majd egy vidám „awaiting connection" felirat feltűnése után elindultam a konyha irányába atommagot hasítani. A keletkező kráterek száma úgy a százas szám környékén járhatott, amikor újra bementem megnézni, vajon sikerült-e kapcsolódnom valahová. Hát nem!!! Semmi jelzés, a masina nem fagyott ki, csak éppen vár valamire. De mi a fenére vár? A választ kedves barátaim segítségével, és a readme olvasgatásával sikeresen megleltem, és mivel nem vagyok irigy ezért veletek is megosztom. Kérem szépen, ezt a programot csak akkor lehet elindítani egyjátékos módban, ha rendelkezünk egy hálózati csatolóval (na meg egy IP címmel), vagy Internet kapcsolattal. Végül is egy jó órányi kínlódás után rávettük az ME-t, egy virtuálisan létező hálókártya telepítésre, amivel semmit sem értünk el. A nagy tuti aztán az Internet Explorer elindítása volt, automatikus hálózat felépítéssel, ami végül sikeresen adott egy nem létező IP címet és így a program is hajlandó volt futni.

Orosz barátainknak igazán nincs miért szégyenkezni, hiszen a kezdeti nehézségek ellenére egész pofás kis grafikai meghajtót hoztak össze. Persze volt azért itt is egy kis gubanc. Marhára sivár ez a pálya —gondoltam magamban, miközben az első köröket róttam le. Mintha egy nagy rohadt csontváz lenne az egész, bőr és hús nélkül. Bizonyára kitaláltátok, hiányoztak a textúrák. Ezért írtam fentebb, hogy szükséges némi gyakorlás és türelem a grafika beállításához, ugyanis az rettentően érzékeny a driverekre. Úgy kismillió speciális tulajdonság közül válogathatunk, melyek bekapcsolgatása folyamatosan zabálja a procinkat és a memóriát. Kárpótlásként viszont a létező összes effektet állítgathatjuk. Mindent tud a program csak nem biztos, hogy hajlandó is azt megmutatni. Az nVidia tulajdonosoknak mondom, hogy elsőre kapcsolják ki a „vertex lighting" opciót, mert ezzel nem fut a játék (attól függően, hogy mikori és milyen a VGA kártya drivere). Az elsősorban OpenGL-re kihegyezett program T&L támogatottsága meglepett egy kicsit, de szó se róla, e nélkül is állati gyors és szép a grafika. Minden csillog-villog, tükröződik, varázslatosan szépek a fényeffektek és az emberek kidolgozottsága is fölötte van a közepes szintnek (a mozgásuk azonban elég elnagyolt, semmi skeletal animation). Az igazi gondok inkább a játékon belül jelentkeznek. A Hired Team egy teljesen egyszerű hálózati és csapatjátékra készített FPS, aminek az egyjátékos módja egy az egyben ugyanaz, mint a Q3-é vagy az UT-é. Csak azt nem értem, miért kell ezért hálózattal rendelkezni. Miért nem lehetett megol-





▲ Egy kis plazmakezelés, szolárium helyett





▲ Előttünk egy bevándorló, a háttérben az Empire State Building





dani, hogy az is játszhasson, aki csak otthon egyedül szeretné kipróbálni. Nem sok különlegességet tudok megemlíteni, hiszen mint mondtam, aki a Q3-at ismeri annak ez a program nyitott könyv. Inkább a hiányosságokból és a hibákból van némi felsorolnivaló.

Elsősorban a csapatjáték részt emelem ki, mert a másik (Trial) teljesen hasznavehetetlennek bizonyult, legalábbis a számomra. Húsz pálya közül választhatunk, ahol minden megtalálható, a gótikus templomtól a nukleáris bázisig és a futurisztikus űrbeli „ugrálós" pályákig.

Egy kis újdonság, hogy az ismert választható játékmódok (deathmatch, team deathmatch, domination, infiltration) játszhatóak árkád és taktikai módokban is. Ez annyit jelent, hogy a taktikai módnál jóval több fedezék és búvóhely van a pályákon elszórva, valamint a botok is a lesből támadást és a bujkálást részesítik előnyben. A fegyverek közül is a távcsöves puska és a shotgun bizonyult a leghatásosabbnak a taktikai részben. Az árkád a „durr bele, adjunk a szájára" stílust követi, tehát csak a gyakorlástól függ a szereplésünk eredményessége.

Botjaink, négy nehézségi szintet kaptak. A legelső sem könnyű, de többször előfordul a bárgyú mozdulatlanság. A nehezebb fokozatnál viszont nem jött be, amit vártam. Elvárható, hogy a bot ilyenkor szisztematikusan válassza meg az útvonalát, jobban célozzon (de azért nem, mint Old Shatterhand), próbáljon meglepni minket és folyamatosan támoljon, már amennyire engedjük neki.

Ezzel szemben a nehézségi fokozat felső szintjein a botok villámként rohangálnak. Egyszerűen lehetetlen eltalálni őket, úgy cikáznak összevissza. Ha pedig többet is az arénába engedünk, akkor mindannyian a nyakunkra rontanak, és ez azért nem túl fair. Néha egymást is abajgatják ugyan, de amint megjelentem legalább ketten a nyakamba ugrottak. Tíz fegyverünk között, a pisztolytól a kihagyhatatlan shotgun-on át a rakétavetőn keresztül, a plazmafegyver és a beazonosíthatatlan „lila gömböcske köpködő" is megtalálható. Úgy igazából mindegyik cool, csak az eszméletlenül gagyi hang ne lenne ott. Sokat veszít a hangulatából a program, amikor a shotgun hangja két összecsapott kukafedőre emlékeztet.

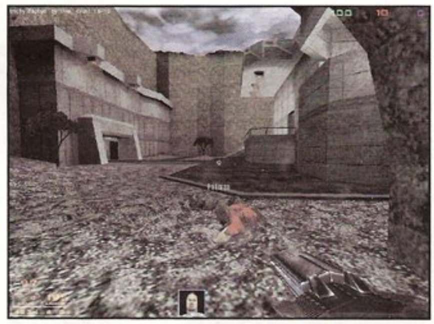
Kicsit szíven ütött, hogy összesen tíz karakter választható és ezek között mindössze csak két normálisabb található. Női karakter csak kettő van és azok is fantáziátlanok, igazi laza figura (lásd Q3A, Uriel, Sarge) sajna egy sincsen. A programban alig van némi saját ötlet, minden a nagy elődöktől lett rippelve.

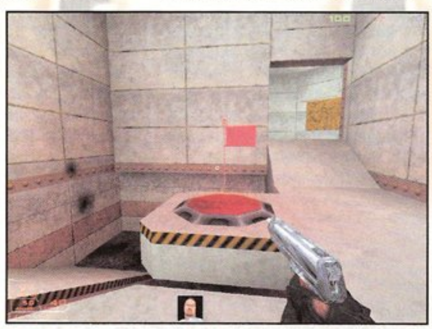
A dobbantók és teleportok, tükrök, már régen el vannak lőve. Arról nem is beszélve, hogy mindezek kialakítása nagyon szegényes és a mai szemmel nézve egy kicsit elavultnak tűnik. A botok parancskiosztása meg sem említhető, ugyanis ilyet egyáltalán nem találtam. Néhol előfordult egy kis grafikai bug is, amit a már elérhető patch állítólag javít. Mindenesetre nem értem akkor miért volt az a sok demó meg tesztverzió a neten, ha még mindig akad buga benne. Viszont mindenképpen egy pozitívumnak hozható fel a program grafikai meghajtója, a Shine engine. Egy kis pofozgatással és csinosítgatással nagyon sok kihozható belőle.





▲ Az előbb még volt itt valaki. Hová lett?







▲ Kicsit tériszonyom van...

Summárum

Egyértelmű, hogy ezzel a programmal el lehet szórakozni, sőt hálózatban valószínűleg meg is állja a helyét.

A sok apró hiányosság mind kijavítható és orvosolható egy kis időráfordítással, de a Q3 és az UT szerelmeseinek minden bizonnyal kínszenvedést fognak okozni az első percek.

Saját belátásom szerinta játék pont egyforma arányban tartalmazza a hibákat és az előnyöket, és ezért még nem szabad feltétlenül elmarasztalni. Ha unjátok a királyt, akkor csak pihenésképpen érdemes kipróbálni.

-Uriel-

www.nmg.ru/httrial

Blackstar / New Media Generation

PII 600 (PII 366), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!, OpenGL

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	6
ZENE-HANG	8

✓ - nagyon gyors és aránylag szép grafika
- jó zenék
- időtöltésnek jó

✗ - sok a hiányosság
- nem elég kidolgozottak a pályák
csak hálózatban működik

69



KOHAN Immortal Sovereigns



Adj egy katonát, hadd kóstoljam! -be

Nézd ezen megfáradt, vérző földeket, s tekintsd sorra e gazdátlan romokat, melyek rég letűnt idők nagyjainak tetteit, s az ő nemzetségük egykoron szikrázó dicsfényét őrzik a kies vidéken. Hajolj e síró föld ölére, s tapintsd azt kezeddel, szagold azt orroddal: érezd a bizsergést, mely keblére vonja lényedet, s mely kérdések ezreit veti fel elmédben, untalan. Érezd: otthon vagy. Letűnt őseid s nemzetséged földjét taposod. A Halhatatlanokét, kik harmóniában s bölcsességben uralták s óvták e tájat hosszú-hosszú időkön át. Nézd s lásd e szörnyű sebeket: mélységes hasadékok, meggyötört, száradt facsonkok, s e föld segélyt kérő szava panaszolja az Istenek haragját, kik száműzték innen népedet. Az okokat kérded, Halhatatlan — de a válaszokat nem leled. Ezen haragvó Istenek kegyéből vagy most itt, ezen haragvó Istenek szólítanak most téged, hogy újra megteremtsd a békét, melyet őseid őriztek. Találd meg a válaszokat, Halhatatlan, s szorítsd markodba őseid Szentséges Szimbólumát, a nyakadban lógó amulettet. Hitednek jelképe ez, mely büszkén hirdeti: te egy vagy közülük. Te vagy a Kohan.

„-Éééééén?! Kohan?!"

Első s legfontosabb teendője minden majdani Kohannek elfelejteni, hogy valaha is játszott RTS-ekkel. Mert itt nem úgy mennek a dógok, ahogy azokat a klasszikusok, majd az azokhoz — nyilván nem véletlenül — hű klónok nyüstölése során megszokhattuk. Éppen ettől válik a program újszerűvé, sőt: unikummá is. Az utóbbi jelző persze kellően nagy arcbadicsérés ahhoz, hogy kénytelen legyek érvrendszereket felállítani, mintegy alátámasztandó az állítást.

Ha valaminek, akkor a Kohannek a legelejéről kell nekirugaszkodnunk, így pontosan ezt fogjuk tenni. Elöljáróban annyit, hogy mint a harci stratégiai játékok zömében, itt is ellenfeleink térképről való lesöprése lesz legfontosabb célkitűzésünk. Nézzük csak: vannak először is a városok. Ezek itt szuverén, szóló építmények, melyek kb. 5 cm-nyi helyet foglalnak a monitoron, magyarán már a város kitétel alatt sem a klasszikus koncepció értendő — gondolok itt arra, hogy egy klasszikusban, avagy klónban rendszerint a már több, s eltérő fajtájú épületekből, létesítményekből álló csoportosulásokat vagyunk hajlamosak városokként definiálni, ugyebár. Szóval, a város az város, melynek vitális tulajdonságai s hozadékai a következők: folyamatosan lóvét tejel nekünk, ami sejthetően szükséges is a katonásdihoz, továbbá több épületet is felhúzhatunk benne, melyek vagy a termelésünket, vagy a hozzáférhető katonai egységek listáját bővítik ki. Továbbá belőlük toborozhatunk haderőket is, ám ez természetesen egy külön fejezet tényanyaga lesz. A városoknak fejlettségi fokai vannak, azaz kezdetben csupán egyetlen kiegészítő épületet húzhatunk fel bennük, ugyanis ennyit enged az első fokozat. Ilyenkor kell upgradelni a hédert, lévén a procedúra végén további üres slotokat kapunk a kiegészítő épületek részére, sőt szintenként jelentősen növekszik termelésünk is. Az említett kiegészítő létesítmények is tovább fejleszthetőek egy szinttel, így pl. a piacot bankká alakíthatjuk át, mely további pluszokat ad tőkegyarapodásunk mértékéhez. Bal felső mutató. A SzJVC által rámrótt szakrális quest az, hogy a lehető legnagyobb precizitással s részletességgel boncolgassam aprócska darabokra a Kohant, s ígérem, így is teszek: ezen kiegészítő épületek felsorolásától esetünkben





▲ *Négy ló négy mágus ellen? Nem lesz az jó, higgyétek el...*

azért tekintek el, mert a progi mindegyikőjükről számszerű adatokat közöl, mit is várhatunk tőlük el. Így nem óhajtom ismételgetéssel telíteni a drááááága sorokat, blablabla... Hogy minél több város essen uralmunk alá már csak azért is rendkívül fontos szempont, mert



▲ *Nem hitték el...*

az egyes települések természetes hozadékai összeadódnak, s mennek a közösbe: így el lehet képzelni, mennyi finomságot is tojik nekünk három bankkal spékelt város. Hogy folyton erre hivatkozok, senkit se tévesszen meg: a feltölthető upgrade-ek kivétel nélkül rendkívül hasznos darabok, újabb példaképp itt van a varázslóiskola, mely felemelését követően városunk csupán 50%-nyi sérülést szenved el a hódító hadak „nem mágikus eredetű" ütlegeiből. Már, ha voltunk olyan magasan kvalifikáltak, s úgy adódott, hogy ütlegelik szegénykénket. Így az, hogy ki-milyen upgrade-eket választ városainak, már önmagában is rendkívül elegáns, s gazdagon kombinálható módja a stratégiázásnak.

Továbbra is az épületeknél maradunk, jönnek a bányák és az állomások, azokon belül pedig a Roppant Jelentős Zónák, mely zónák a készítők bevallása szerint a Kohan savát-borsát jelentik.

S valóban!

Zóna Kultúra

Az első zóna, mellyel megismerkedünk, a Supply Zone. Ez a terület városokat övez, s mint arra neve is utal, többek között haderőnk utánpótlására szolgál. A zóna mérete természetesen városunk fejlettségi fokával egyenes arányban növekszik. Közvetett módon már itt kénytelenek vagyunk belekukkantani a hadiiparba, lévén csak így lesz érthető, mit is akarnak az alkotók ezekkel a zónákkal. Nos, miután összeállítottunk egy partyt — mert szóló egységekről itt szó nincs, partyk vannak — azok szépen elkezdenek gyülekezni az aktuális város kapujában, majd elmennek levadászni néhány kósza lelket, míg a hét fős brigádból négyet lenyír valami ellenséges monsztrébagázs, akiket végső soron sikerült megtalálniuk. Roppant héroszaink gyorsan vissza is paráznak a hátország körzetébe, értsd: supply zone-jába, s örömmel konstatálják: az elveszett egységek csakhamar újratermelődnek, míg





▲ -Hollarí, hollahó! Van kedvetek fightolni?



▲ -Mindig van kedvünk...

sérült katonáink meggyőző tempójú regenerálódást produkálnak. Magyarán: ellátja őket városunk ellátó zónája, tetszik érteni? Így gyakorlatilag csak akkor kényszerülünk új partyk létrehozására, ha valamely osztagunkat az utolsó emberig lezúzta az ellen, ám külön megemlítendő, hogy gyermekeink igen intelligensen kezelik a szitukat, azaz ha nagyon rosszul áll a szénájuk, automatikusan elkotródnak a térségből, hogy a biztonságot s utánpótlást is jelentő ellátó zóna közelébe, jobb esetben bele álljanak. Itt jön a képbe az állomás: ezekkel bővíthetjük az ellátó zóna méretét, s melyeket csak az aktuális város Populáció Zónáján belül van lehetőségünk lepakolni. Előállításukra settlerekből, s engineerekből álló partyk használatosak, lévén ők gyors tempóban felemelik a létesítményt, a mérnökemberek pedig a javításban is jeleskednek. Sőt: ők fogják nekünk a bányákat is felemelni. Ezekről tudvalevő hogy csak akkor működnek, ha valamely ellátó zónánk területére esnek. A megoldás ennek értelmében vagy környező városunk s így annak zónájának is feltápolása, avagy — s ez sokkal célszerűbb, lévén plusz területet is nyerünk — egy állomás létesítése a bánya közelében. A termelés automatikusan megindul, noha a pixelparasztok lemondták a meghívást. Pont nem kötöm fel magam. A Supply Zone jelentősége az eddigiekből már kikristályosodhatott: minél nagyobb területet fednek le ezen típusú zónáink, a kötelékeinkbe tartozó csapatok gyakorlatilag annál ütőképesebbek s szívósabbak lesznek, elvégre az egy-egy visszavonulás s feltöltődés révén eltelt időkeret ugye annál rövidebb, minél kisebb utat kell megtenni a konfliktus színhelyéig. Hadi egységeink jellemzője a Zone of Controll, azaz kontroll zóna. Természetesen az ellenséges partyk is rendelkeznek ilyennel, s sejthető módon nem igen kedvelik egymást. Egyszóval akkor lehet némi csetepatéra számítani, ha a két eltérő zóna valamely pontja érintkezik egymással. Ilyenkor nekiindul a két, avagy több brigád, s addig ütik egymást, míg be nem bizonyosodik, ki a nagyobb übergulasch. Itt van ugyanakkor az Őrző Zóna:



▲ ...fightolni

ez szintén hadászati osztagaink jellemzője, melyet elő kell csalogatnunk. Egyszerű a szint: kiválasztjuk az őrző funkciót, majd deklaráljuk a célobjektumot. Embereink odabattyognak, s a továbbiakban a létesítmény tulajdonjogáért felelnek. Míg más parancsot nem kapnak, addig minden fightot követően visszarendeződnek, mintegy: őrzőállásba. Mind a főbb, mind a kiegészítő zónákat ki-be kapcsolgathatjuk pár hotkey segítségével, míg ha valaki úgy még kényelmesebbnek, áttekinthetőbbnek érezné a játékot, az összes fellelhető zónát aktívvá (avagy inaktívvá is) teheti.

Katona Dolog

Harci egységeket a várospanel Recruit ikonján keresztül toborozhatunk. A progi alapvetően négy főbb várostípust ismer, ezek nyilván más-más haderő felhozatalt kínálnak csatasorba állításra. Az egyes térképeken persze szép számmal akadhatnak a monsztrék által lakott, avagy független települések is, ám ezek nem mindegyikét nyílik lehetőségünk a nagyobb városok mintájára fullra fejleszteni. Nézzük csak: szóval minden party hat főből áll, megoszlásuk szerint egy kapitányból, egy frontvonalból, s két kiegészítő egységből. Hogy hova-kit pakolhatunk, az a jobb oldali panelen történő szemlélődés után könnyedén megsaccolható, elvégre világosan fel vannak tűntetve a hozzáférhető egységek típusok szerint is. Ezek: gyalogság, lovasság, speciális egységek, támogatók, illetve hősök. Egy már összeállított csapat elvárható módon folyamatos fenntartási költséggel jár, így az egyszerre mozgósítható lélekszámot eleve determinálja a térképen felhúzott, avagy elhódított városaink, létesítményeink száma. Három város esetében már számíthatunk akár +80 aranyra percenként, ám ha ennek örömére kikérünk valami extrabrutál partyt valahonnan, ez az érték nyilván zuhan egy köveret az előállítási, s fenntartási költség révén. Nos, ha megvan a party, lehet kísérletezni: ugye bal egérgomb kiválaszt, jobb egérgomb elszalajt, ám közben tessék szemrevételezni a formáció ikonokat is: a Kohan egyes oszlop, nyújtott oszlop, mészárszék és harci formációkat ismer. Az oszlop formációkról fontos tudni, hogy az ellenséges vonalakon történő „akkor-is-átmegyünk" szerű hadműveletek lehetőségét biztosítják, mikor stratégiailag jó lenne amott, nem pedig emitt lenni, de az útban van valami jelentékeny sereg. Az oszlop formáció tagjai így minden igyekezetükkel azon lesznek, hogy maguk mögött hagyják az ellent, fájdalom, de — azon társaikkal egyetemben, akik nem szedték elég gyorsan a lábaikat. A mészárszék formáció a klasszikus, körszerű alakzat, amikor mindenki a hozzá legközelebb álló elem testébe mártogatja a kezében tartott szúró, és-vagy vágó szerkezetet, míg a harci felállás a nagyobb területeket lefedő partyk szétzúzására alkalmatos. Valamely formáció kivá-



▲ Gruppen helyett inkább zúzhatnátok egymást, hm?





▲ Enyém a vár, tiéd a lekvár. (Ti akartatok képaláírásokat, nem én...)



▲ Micsoda fordulat: Darius szólóban bűntet egy outpostot

lasztását, majd a jobb egérgomb folyamatos nyomva tartását követően deklarálhatjuk az alakzat pontos irányát is. Jönnek a regimentek: ez a jól bevált, controll plusz számbillentyű trükk helyi interpretációja, mikor is az összecsoportosított partykat soroljuk be nagyobb szakaszokba. Fontos tudni, hogy a kényelmesebb kezelhetőség érdekében lehetőségünk van a már elvégzett szelekcióhoz mind hozzáadni — shift, mind abból elvenni: controll. Az így kapott regimentek szuverén csapatait persze eltérő formációkban is felállíthatjuk, ilyenkor tessék a Lock Formation gombra tehénkedni, hogy a regiment megtartsa az alakzatot a haladás megkezdésekor is. Mintegy. Az igazsághoz azonban az is hozzátartozik, hogy egy nagyobb fight alkalmával rendszerint olyan ereszd-el-a-hajamatba fordul a szint, hogy nemhogy a katonáknak, de a játékosnak is az utolsó gondolata a formáció, s csak aztlesi, hogy saccra több-e a vörös hulla a tájon, mint a kék.

Tovább is van, mondom még: ha kellő ideig állomásoztatunk egy partyt valahol, mind morálisan, mind fizikálisan jelentősen megerősödnek. Ha úgy tetszik: felpipásítják magukat. Ezen állapotot a csapat által kitűzött zászló, s roppant magabiztos „gyere, öcsisajt!" felállásuk hivatott jelezni. Ha egy fight során egy party morálja jelentősen lecsökkenne — ez rendszerint akkor történik, mikor valamely elhunyt bajtársuk karjával csapkodjuk a még életben maradottak fejecskéjét — úgy várhatóak a már említett visszavonulások. Továbbá rendkívül fontos az is, hogy hol haladunk, illetve, hogy hol harcolunk. Sivatagos területen teszem fel, nemcsak számszerűen, hanem láthatóan is lecsökken embereink/szörnyeink menettempója, sőt ütőképességük is. Utóbbit az AV mutató jelzi. Az eltérő terepjellegzetességek továbbá kihathatnak az egységeink által belátható területekre is. Sőt: ezen periféria annak függvényében is változik, hogy milyen formációban haladunk. No és persze a fejezet végére maradt az esszencia, a derék Kohanek: ők a játék hősei, kik egyenként más-más különleges képességekkel rendelkeznek, s elvárható módon jóval táposabbak is, mint az egyszeri földi halandók. Őket a kapitányi posztokra jelölhetjük ki az egyes partykban, már ha éppen hozzáférhető valamelyikük. Említett különleges képességeikre nem térek ki, hiszen több tucatnyi Kohan van a játékban, s mindegyikük perifériái megtalálhatóak a Recruit panelen. Már azok közül, akik az aktuális játékban a mi oldalunkat erősítik. Persze adódhat úgy, hogy vagy: egyáltalán nincs Kohan, — betojni persze ilyenkor sem kell — vagy van Kohan, csak nem maradt belőle más, mint az amulettje. Ilyenkor 50 arany fejében életre hívhatjuk a szunnyadó Halhatatlant. Kíváncsi lennék, kinek is kell letejelni a sápot. Merthogy a Fentieknek semmi szüksége rá, az szinte biztos — tekintsük hát áldozatnak.



▲ Odané', milyen frankó homokvárat emeltek az orkok!

The Őslakosok

A Kohanben rengeteg féle lény van. Ami jó. S bizony sokat kell ahhoz játszanunk, hogy mindegyiküket megismerhessük, lesöpörhessük, keblünkre ölelhessük. Ami szintén jó. A némi jóindulattal meggyőző számú térképkészlethez számtalan helyi jellegzetesség dukál lények szintjén, sőt, aki már kikapcsolt monitor mellett is végigtolja az egyes pályákat, azoknak adott a módfelett kultúrált s felhasználóbarát editor is. A kampánymód pedig egyértelmű iskolapélda: gyönyörű szépen, fokozatosan, hogy ne mondjam: eleganciával lazít be a gép oly módon, hogy az ember tuti sansztalan legyen lejönni a cuccról. Gyors sikerélmények után gyors lealázások, minek hatására ugye gyors loadgame, majd bősz gondolkodás. A háttérben húzódó történeti szál kellően bájos a kampány módban, fokozatosan kapjuk meg a válaszokat, no és persze az újabb kérdéseket is, hogy mi történhetett pontosan, s hogy merre felé is vezet a Kohanek útja, blablabla... az alkotók mindenesetre minden szinten roppant komolyan vették a történetiséget. Ez már abból is látszik, hogy az utolsó kis monsztréfészekhez sem átallottak valami hangulatos kis sztorit kerekíteni, nem is beszélve a Kohanek élettörténeteiről. Rutinos pléjerek egyébként rengeteg utalást találhatnak az alkotók kedvenceire: van itt egy Sijansur nevű Halhatatlan, kinek egy összecsapás során oly mértékben szétszedték a képét, hogy az ütközet végeztével maszkot húzott az arcára, melyet ezen nap óta egyetlen egyszer sem vett le. Ez bizony szóról-szóra Kabal sztorija a Mortal III-ból. Aztán vannak itt név-utalások, mint a Dune „mittudoménmitriádesze", a Diablo Lazarusa... lehet felfedezni az összefüggéseket, vannak még. Megjegyzendő, hogy multiplayer alapú játék során egyszerre akár nyolcan is kenhetik a Kohant. Egy 256*256-os mezőn így már el lehet játszogatni egy kis ideig. Felvetődik a kérdés: negatívumai nincsenek a játéknak? Háhhá. Micsoda naiv kérdés — nesztek, nesztek: itt one mind!



Ronda Dolgok

Ami a legrondább, helyesebben: legszerencsétlenebb, az a grafikus megvalósítás. Mert nézzük csak: a progi 1024*768-ban fut, jelzem: fixen. Szóval más értéket kérni nem tudunk, de ez még sima ügy. Az 1024*768 az ugye mégiscsak jóféle érték. Aztán szemrevételezzük az egységeket: velük sincs semmi komolyabb gáz. Szépen — most tessék kapasz-



▲ Ím, egy érdekesség: ez valójában egy mozgókép



kodni — animálódnak, s fight kultúrájuk is megfelel a klasszikus RTS-ekben látottaknak, de azért fél gyufaszálnyi méretük nem feltétlenül lesz korunk esztétikai szempontjait alapvetően megreformáló informatikai jelenség. De oksa, ugorjunk: mit műveltetek ti a méretarányokkal, gyermekeim?! Egy lucfenyő kb. a paladin térdéig ér, míg a végsőkig feljesztett városok jó esetben a lakosok köldökét csiklandozzák. Az oké, hogy rengeteg kis fícsőr mozog, mint ahogy mókusok szaladgálnak egy kidöntött fa odvaiban, gratula, bejön! De pl. a Kohanben ábrázolt vízfelület ma már „forinthúsz" kategória, mit ma már: évek óta. Hótt merev kékség, aztán viszon' hallás. Egyszóval a terepábrázolás a Kohan leggyengébb pontja. Hozzátartozik az igazsághoz, hogy a játékélmény újszerűsége teljesen elfeledteti ezt a szomorú körülményt, de ezzel együtt sem térek napirendre ezen bóvli fölött. Az már csak köszöneti juttatás, hogy azért a Kingdom Under Fire, avagy a Fate of the Dragon épületei után mondjuk simán lerőhögi az ember a Kohan létesítményeinek tetőszerkezetét. A kezelőfelület viszont szép is, jó is.



▲ *Hééééé! Hát velünk senki sem törődik?*



A zene semmi extra, maradhat kategória, ám módfelett idétlen félmegoldást alkalmaztak a főhősök szinkronizálásánál. Mivel szép számban vannak, nyilván nem volt elegendő helyük — azért ezt is nehéz elhinnem — a hősönkénti 7-8 dumára, ám nem akartak minimalisták sem lenni. Félmegoldás: csináltak személyenként kettőt. A tutorial, s a kampány küldetések elvégzése közben ennek megfelelően kb. hatszázötvenezerszer fogjuk azt a két felkiáltást hallgatni, hogy „The Kohan will return to their Glory!", meg „I Won't let my people down!" Először jó. Aztán idővel inkább kinyíratja az ember a hősét, csak kussoljon má'. Bugok is akadnak, az első mindjárt a tutorialban: a progi a lelkemre kötötte, hogy menjek Keletre. Mentem. Azt mondja: menj TOVÁBB keletre. Mentem, de víz állta el az utamat, s a dél felé vezető ösvényen pár sérthetetlen(!) csóka rendre lecsapkodott. Aztán idővel ki is nyírták az egész osztagomat Kohanestül, mindenestül, mentem hát vissza a városba új hullajelöltekért. Erre ilyet szólt a progi: „ehhez a küldetéshez csak egyetlen csapatod lehet, azt pedig már megkaptad, nem kapsz többet, bleee!" Jó van öcsém... nektek lesz rosszabb!



▲ *Szarvasgomba? ITT?!*

Előfordulnak továbbá a kelletezéskor értelmezett Starcraft gyermekbetegségeihez hasonlatos frusztráló jelenségek is, mint pl. a híres Erdőjárás. Megy a csapat, aztán irányváltoztatásnál a jobb szélről valaki leszakad, s vidáman bebóklászik valami full érdektelen területre,



▲ *De*

hogy aztán több száz méteres kerülőt követően csatlakozhasson a többiekhez. Az efféle bugok meglétének luxusát a Blizzard már '98-ban sem engedte meg magának, jött ugye a patch. Három év távlatából ugyanazt a nyájterelgetős játékot játszani pedig egyértelműen snassz.



▲ *Lehet, hogy ti többen vagytok, de a mi lovaink gyorsabbak!*

Ezzel vége a negatívumoknak.

A Kohan végre egy olyan játék, mely nem átall szakítani minden RTS tradícióval, ám éppen ennek révén nem is nevezhető a klasszikus értelembe vett RTS-nek. Teljesen szuverén, zseniálisan kigondolt s gördülékenyen játszható szisztémájával sokkal inkább idézi a Warhammer szerű, táblás fantasy stratégiai játékokat, s a világon semmi köze a hosszú évek során kialakult, bevett, s elfogadottá vált RTS klisékhez. Melyekből azért már — valljuk meg — mindent kihoztak, amit ki lehetett.

Persze, mi másnak is nevezhetnénk üdvöskénket ha nem RTS-nek, elvégre mégiscsak az lenne. Legyen elég annyi a végére, hogy a Kohan nem a hardcore, klasszikus nyomvonal képviselői által kitaposott ösvényen battyogó valós idejű stratégiai cucc, hanem a Kohan az egyszerűen csak: a Kohan. Ennél nagyobb dicséretet pedig ilyen tájmodellezéssel ne is várjanak az egyébként zseniális munkát végzett alkotó bácsik. Legalábbis mára ne.

by GyZ

www.kohan.net

Strategy First / Timegate
PII 450 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	6
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	7

✓ - unikum

✗ - következetlen grafika

92



SUMMONER

Pár tucat démon, néhány varázsgyűrű és Kalácsképű Joseph viszontagságai

Joseph, az egyarcú parasztgyerek egy égő ház rejtekéből figyelte a fegyvereseket. Kerestek valakit. Valakit, aki magán hordja a jelet.

A kezére pillantott, a jelre, melyet születése óta viselt. Az Idézés jele... emlékezett rá, hogy gyermekkorában nem tulajdonított túl sok jelentősséget neki. Egészen addig a szörnyű napig.

Kilenc éves volt akkor.

A békés kis földműves falut, ahol édesanyjával élt, váratlanul és érthetetlen módon harcosok rohanták le. Összeterelték az embereket a falu közepén, fosztogattak, kegyetlenkedtek a nőkkel, lángra lobbantották a kis parasztkunyhók tetejét. Az emberek tehetetlenül siránkozva térdepeltek a katonák előtt.

Joseph akkor is így, lopva nézte az értelmetlen erőszakot. Szíve telve volt rettegéssel, félelme percről-percre növekedett. Aztán egyszer csak mintha megpattant volna benne valami.

Ismeretlen szavak hagyták el ajkát. A vöröslő égbolton sötét felhők úsztak elő a semmiből. Aztán megjelent az a valami.

Hatalmas volt. Hatalmasabb, mint bármi, amit Joseph valaha is látott — alakja a házak fölé tornyosult, árnyéka a lángoló szalmatetők ellenére is elsötétítette a falut. Joseph a falu főterén lévő emberekre mutatott.

— Pusztítsd el őket!

A szörnyű hangokat azóta is hallja — a katonák meglepett kiáltásait, amelyek halálsikolyokba csaptak át, a haldokló parasztok hörgéseit, a lobogó lángok ropogását.

Ez volt az első alkalom, hogy Joseph Idézett.

A mágia veszélyes tudomány. A hozzá nem értőknek könnyen kicsúszhat az irányítása a kezükből.

A Lény iszonyú pusztítást végzett. Nem válogatott — kíméletlenül a halálba küldött fegyverest és parasztot egyaránt. Joseph családja, a barátai, szomszédai a szeme láttára lehelték ki lelküket.

Aztán a jelenés, ahogy jött, el is tűnt. Nem maradt a nyomában más, csak a felperzselt falu, és a rengeteg halott. Joseph dermedten állt — az egész nem tartott tovább néhány percnél.

Még most is emlékszik arra, mit érzett akkor. A saját erejétől való rettegés azóta mindenhová elkíséri.

A falu maréknyi túlélője mindenért őt hibáztatta. Száműzték maguk közül. Sokáig bolyongott egyedül, míg végül találkozott Yagoval, a mágussal. Yago felismerte a fiúban rejlő erőt, és elkezdte bevezetni a varázstudomány rejtelmeibe. Joseph jó tanítványnak bizonyult, ám múltjának sötét foltja nem hagyta, hogy igazi varázstudóvá váljon — hamarosan megköszönte Yagonak a segítséget, és elköszönt tőle.

Cseppnyi varázstudásával keresett egy a világtól eldugott halászfalut, és letelepedett.

Most kétszer annyi idős volt, mint azon a napon — érettebb, tapasztaltabb, de még mindig szinte gyerek. Hirtelen eltökéltséggel megragadta rövid kardját, és a hátára szíjazta. Nem tudta, miért keresik, de már eldöntötte — bármi áron kideríti.

Ekkor jött rá, hogy a végzet, ami számára rendeltetett, ennyi év után újra rátalált.

Ám ezúttal nem fog elmenekülni előle...







▲ Ne félj, nem fog fájni — észre sem veszed...

Hosszú várakozás után

végre megjelent az új generációs szerepjátékok első gyöngyszeme, a Summoner. Jómagam már nagyon epedve vártam ezt a játékot, az előzetes képek és videók nagyon sokat ígértek. És hogy milyen is lett végül? ...rengeteg kellemes csalódás, és néhány kellemetlen. A műfaj, mint már említettem, RPG, méghozzá a legjobbak hagyományait követve. A játék során lángosképű Josephet irányítjuk, a hetyke parasztlegénykét, aki rendelkezik az Idézés képességével — egy ritka varázserővel, amely évezredek óta öröklődik a kiválasztottak között. Persze, mivel igen rossz tapasztalatokkal rendelkezik e tudás terén, így a képesség rejtelmeinek felfedezése a mi feladatunk lesz. A birodalomban, ahol Joseph tengi életét, rossz napokat él át, dúl a háború és a nép kizsákmányolása. A bajt csak tetézi, hogy ebben az áldatlan helyzetben mindenkinek hősünk képességére fáj a foga.

Így hát nincs más lehetőségünk, mint otthagyni csapot-papot, és útra kelni, hogy utánajárjunk, hogyan is jutottunk különös varázserőnkhöz, és miért akarja mindenki eme vészterhes képességünket megszerezni magának.





In Medias Res

— vallják a Summoner készítői, így a játék kezdetekor egyből a cikk elején ecsetelt balhé kellős közepén találjuk magunkat. A program némi tutorial jellegű feliratocskával igyekszik segíteni nekünk, ezt ti nyugodtan nyomjátok el, hiszen itt vagyok nektek én!

Tehát a játékot a jól bevált point & click módszerrel irányíthatjuk, meglepő módon nagyon is hatékonyan. Az egér bal gombjával a terep valamely pontjára klikkelve emberünk odaszalad. Ha valamilyen vil-



fogó tárgyra kattintunk így, akkor felvesszük azt. Lehetőségünk van arra is, hogy az egérgomb folyamatos nyomva tartása mellett az egeret húzva tereljük hősünket. Ha esetleg nem szándékozunk szaladni, akkor vezessük Josephet az orránál fogva — azaz tartsuk a kurzort nagyon közel hozzá, és ezzel a módszerrel terelgessük, így sétálni fog. Az ellenfelet a jobb egérgombbal tudjuk kijelölni, ebben az esetben hősünk küzdőállást vesz fel, és bevárja ellenfelét. Amennyiben le akarunk támadni valakit, a kijelölés után kattintsunk rá bal gombbal is, így Joseph odanyomul, és ütni kezdi az ellent — ez már csak azért is



hasznos, mert ha valakit hátulról támadunk le, az első sebzés lényegesen nagyobb lesz. Na ennyire még a Diablo is képes, úgyhogy másszunk bele egy kicsit jobban. Vannak ugyanis különböző harci képességeink.

Amit a harchoz tudni kell

Tehát Josephnek — és a későbbiekben minden egyéb karakterünknek, aki társunkul szegődik — vannak különböző jártasságai. Ez áll a fegyverek használatából, a harc közbeni bevethető technikákból, és a mágikus képességeinkből, illetve — bár karakterosztályok nincsenek — a karakter típusára jellemző képességekből.

Lássunk egy példát: Joseph a játék legelején négy jártassággal rendelkezik — a kardok használata, a gyógyítás képessége, harc közbeni lökdösődés, és a támadás elöli kitérés. Ezek mind a legalsó szinten vannak. Ez azt jelenti, hogy hősünk csak a kardokat tudja használni — de azokat is siralmasan —, csak gyógyító varázslatokat tud előhívni (ide tartozik a betegségek eltávolítása is) — nem túl hatásosan —, és harc közben a fentebb említett technikákat be tudja vetni — többnyire kevés sikerrel. Szintlépéskor kapunk kettő, illetve a későbbiek során egyre nagyobb számú pontot, amit a jártasságok között eloszthatunk. Először mindenképp érdemes a kard használatát, illetőleg a gyógyítást fejleszteni — csak példaképpen: első szinten Joseph egy rövid karddal 3-4 értékű sebzést tud bevinni, míg gyógyítása 6-8 pontnyit képes regenerálni; 6-7. Szinten ezek az értékek sebzés esetén 11-12-re, gyógyításnál 30-40-re növekednek. Hármas-négyes szintű kardhasználatnál, illetve healingnél már nyugodt lélekkel fejleszthetjük a többi jártasságunkat is. Ahogy aztán mind magasabb szintre lépünk, fokozatosan elsajátíthatunk új jártasságokat, új fegyverek használatát, új varázslatokat — ezeket tetszés szerint fejleszthetjük vagy elhanyagolhatjuk, ízlés szerint, de a mágikus képességek sokrétűvé fejlesztése mindenképp fontosabb szempont, mint az, hogy minden fegyvert baromi jól tudjunk kezelni. Egyszerűbb egy-két fegyver alaptípusra koncentrálni, és a mágiát előtérbe helyezni — a későbbiekben még kitérek arra, hogy miért.

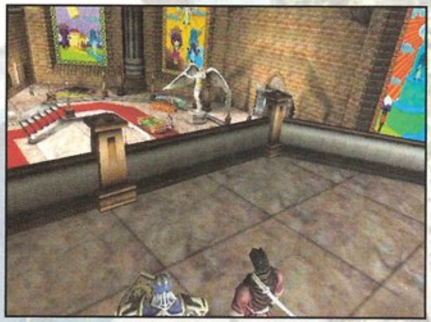
Flece esetében ez a rendszer annyiba módosul, hogy ő tanult szakmáját tekintve tolvaj, a tehetségesebb fajtából: találkozásunkkor a kard használatán kívül kést, íjat, számszeríjat is használhat (mindegyiket 2-2 pontos szinten) valamint lopakodni és zárakat feltörni is tud, viszont a varázslásban nincs túlságosan otthon.

Tehát mindenkinek vannak bizonyos alapjártasságai, amiket aztán az adott kereteken belül tetszésünk szerint módosíthatunk.





▲ *EGy ksi védelmi óvintézkedés*



Ami viszont tényleg újdonság, az az úgynevezett láncmozdulatok használata: ez különböző harci mozdulatok egymásba fűzése. Négy módja létezik: az első esetén az ellenség ütésének hárítása után egyből visszaütünk — ezt harc közben a capslock benyomásával érhetjük el. A második esetén ütést ütésre halmozva nyomulunk rá a rosszakra, így azonos idő alatt többet is ütünk, de ezek nem feltétlenül sebeznek akkorát — billentyűje a shift. A harmadik esetben figyelemelterelő támadás segítségével sebzünk, ezt a ctrl lenyomásával applikálhatjuk. Az utolsó a lökés, amely nem sebez, viszont a segítségével lélegzetvételnyi időhöz juthatunk, ami pont elég például egy gyógyító varázslat előhívására — billentyűje az alt.

Ezt a rendszert a saját érdekünkben muszáj használnunk, mivel nélküle sokkal kevésbé hatásos bármilyen ellenféllel való küzdelem — ráadásul e nélkül a csata az igen hamar unalmassá váló „egyetadok-egyetkapok" szindróma hatásait kezdi mutatni magán. Az egésszel csak akkor kezdődnek a problémák, amikor már nem egyetlen ember lesz az irányításunk alatt. Ilyenkor szimplán lépjünk be az Options menübe, és állítsuk be a Chaining menüt autora — a készítőknek köszönhetően ez a funkció igen használhatóan működik, és leveszi a vállunkról ezt a terhet.

Kimerítő harcművészeti előképzésünk után próbáljuk ki frissen szerzett tudásunkat a gyakorlatban is. A legelső pályán, a kis halászfaluban rengeteg katonával összefuthatunk, akik mind arra várnak, hogy megmerítsük bennük kardunkat. Érdemes alaposan körbejárni a helyszínt (ez egyébként minden pályára fokozottan igaz), mert értékes cuccokat szerezhetünk. Ha úgy hozza a szükség, harc közben is bármikor megállíthatjuk a játékot a space-szel (Baldur's Gate rulez), hogy némi gyógyító spellt magunkra eresszünk. Az ellenfelek jó esetben haláluk után elszórnak valami cuccot maguk után, fegyvert, lóvét, páncélt, ilyesmiket. Jó pont a fejlesztőknek, hogy bár az ellenfelek mindig ugyanazon a helyen találhatók, a náluk lévő cuccok nem mindig ugyanannál az embernél vannak. A lényeg az, hogy keressük meg a pályán a kesztyűt, és azt a katonát is öljük meg, akinél a lábpáncél van (persze nem tudhat-



juk előre, de próbálkozni kell) — így már mindjárt megnőnek az esélyeink. Igyekezzünk minél több ellenféllel végezni, így igen hamar elérhetjük a 3-as szintet — mint már említettem, érdemes eleinte a gyógyító mágia, és a kardforgatás fejlesztésére orientálódni. Már csak azért is érdemes magunkat erre a szintre tornázni, mert a legelső pálya végén egy igen szívós ellenfélbe fogunk futni. Már itt begyűjthetünk két mellék-questet, és az első komolyabb harcunk előtt felragadhatjuk fő-questünk fonalát is.

Intézzük hát el a harci kalapácsos bádibildert, és szálljunk hajóra — vár ránk a kaland!

A Summoner igazi lényege Lenele városában mutatkozik meg — ez az első állomásunk a játék során. A város hatalmas! Olyannyira, hogy az szinte már átláthatatlan. Szerencsére van automap (M), ami némileg segít a tájékozódásban. Érdemes mindenhol körbemozgatni kurzorunkat, hiszen bárhol találhatunk valami hasznosat — ezek a dolgok villogásukkal hívják fel magukra a figyelmünket. Azért nem kell semmi nagy dologra számítani, de egy-két gyengébb alkalmi varázslatot mindig találni fogunk, és néha még ezek is igen hatásosak lehetnek.

Először nagyon meglepődtem, hiszen már vagy két órája bolyongtam fel alá a városban céltalanul, miközben szinte percről percre rámsóztak valami mellékküldetést, és hamar azon kaptam magam, hogy majd tíz, nem a történet fonalához tartozó quest vár rám, amiket már fejben sem lehetne tartani. Szerencsére egy igen egyszerű, de jól átlátható questbook is a rendelkezésünkre áll (Q). Bal oldalán található fő küldetésünk, a jobbon pedig a sidequestek. Mindegyikről találhatunk egy pár mondatos információt: ki a megbízó, és hol található (nemcsak a városok neve lehet fontos, hiszen egy-egy város több „kerületből" áll), mi a megbízatás, ilyesmi. Egy-két küldetést rögtön el is tudtam intézni, de a többi még így is ott tornyosult előttem. Mindenestre szokatlan volt, hogy két-három szinttel feljebb léptem anélkül, hogy egyáltalán előhúztam volna a kardomat. A Questek tárháza igen széles, van köztük olyan, amelynek teljesítése sokkal későbbre vár, de van olyan is, ami fél perc alatt lerendezhető.



A questek tárgya is igen-igen változatos; egyik kedvencem az volt, amikor egy városi polgár felbérelt, hogy derítsem ki, hová lett a szomszédja. Hosszas kutakodás után rá is akadtam — éppen a börtönben sínylődött, az ott őrködő katona pedig közölte velem, hogy innen ugyan ki nem juthat, amíg nincs hivatalos papír róla, hogy elereszthetik. Szaladtam is gyorsan vissza a megbízómhoz, hogy közöljem vele a jó hírt, miszerint barátja él és virul. Neki valahogy mégsem tetszett, hogy az illető a börtönben pihenget, így rögtön fel is bérelt, hogy juttassam ki onnan. Nekem meg persze eszembe jutott a félszemű csóka a város egyik füstös szegletében, aki igen behízelgő modorban invitált nem sokkal ezelőtt, miszerint ő alkotja a legszebb hivatalos papírokat közel s távol (tudni kell hozzá, hogy kivétel nélkül mindenkit meg lehet szólítani — a lényegesek azonban azok, akiknek a feje felett felkiáltójeles szövegbuborék látható. Ettől függetlenül azonban az emberek egymással is beszélgetnek, valamint ránk is megjegyzéseket tesznek, ha éppen arra szottyan kedvük. Még a hátunkon fityegő kard sem riasztja el őket ettől a rossz szokásuktól.)

Csak 25 aranyba került a névre szóló engedély, szaladtam is vele egyből a börtönhöz. És akkor most tessék figyelni:

Odaadtam a börtönőrnek a papírokat, mire ő, ahelyett, hogy elengedte volna jelen quest alanyát, visszakérdezett, hogy honnan van a papír, a palotából, illetőleg a parancsnokságról?

Mivel turpisságra gyanakodtam — meg hát különben is fő a biztonság —, gyorsan mentettem egyet, aztán azt feleltem, hogy a parancsnokságról, mire az ürge kiröhögött,és elzavart. Oké, akkor legyen a palota — gondoltam én, de a fickó most már zordan megfenyegetett, hogy ha nem húzom el a csíkot, akkor a végén én magam is bekerülök a dutyiba. Patthelyzet — lett volna, ha nincs ott még egy lehetőség, miszerint igen szűkös anyagi keretemből kínáljak fel némi kis pénzmagot az állhatatos katonának — és lőn, ez hatott: szó nélkül zsebre vágt a pénzt, és a fogoly is, meg én is mehettünk isten hírével — egy questtel kevesebb.

Mellesleg az egész játékra jellemző, hogy nem szükséges, sőt néha egyáltalán nem is célravezető ragaszkodni a becsületesség rögös útjához — ami engem illet, ha egy hazugságon vagy némi megvesztegetésen múlik a szintlépésem, vagy a beígért jutalmam, hát nem csinálok lelkiismereti kérdést belőle.



▲ *Ármor ván eládó, olcsóér!*



Más hasznos tudnivalók

Köszönhetően az igen impozáns történeti vonalvezetésnek, Joseph igen hamar társra akad a bajban, akiknek céljai bár különböznek a miénktől, a szükség összekovácsolja velünk őket — legjobb példa erre Jekhar, akivel igen hamar összefutunk, és igen hamar közli is velünk, hogy legszívesebben lekaszabolna bennünket a kilenc évvel ezelőtti esetért (földi!) — jóval később mégis csatlakozik kicsiny partinkhoz. Mit mondjak; legalább jól helyezkedni megtanult a seregnél☺

A kezelés annyiban módosul ilyenkor, hogy az fentebb ismertetettek közé bejön még néhány apróság.

Ez elsősorban a szóló mód megjelenése: ilyenkor a kijelölt embert irányítva a többiek nem követik őt. Ez igen jól használható, amikor például kapukat kell nyitogatni valakinek. Példának okáért találkoztam olyan helyszínnel, ahol át kellett jutnom egy három kapuval lezárt folyosón,amelynek egyszerre csak az egyik kapuja lehetett nyitva — természetesen a kapcsolók egy emelettel feljebb voltak. Szóval valaki megy kinyitni a kapukat — emberünk átmegy az elsőn (tápos, mint az állat, hátha összefutunk valami randasággal), a kapunyitó kinyitja a következőt neki, és így tovább, míg át nem ér — szerencsés esetben az utolsó kapu után találunk olyan kapcsolót, amely az összes kaput egyszerre nyitja.

A parti tagja között a tab lenyomásával válogathatunk, ez team módban







annyit jelent, hogy a többiek a kiválasztott karaktert fogják követni
Vessünk egy pillantást a karakterlapokra is. Amennyiben kíváncsiak vagyunk kijelölt hősünk tulajdonságaira, bátran tehénkedjünk az R gombra. Ezemet az ég felé emelve köszönöm meg a készítőknek, hogy az itt látható információk mennyisége se nem több, se nem kevesebb a kelleténél, így gyakorlatlan kalandozók is elboldogulnak vele, és a tapasztalt vén rókáknak sincs okuk fanyalogni.

Bal oldalt láthatjuk hősünk nevét, és arcát — ha valaki esetleg nem tudná, miért is neveztem Josephet kalácsképűnek, az elől itt fellebben a fátyol...

A kép alatt láthatjuk jelenlegi szintünket, alatta XP-nket, ez alatt pedig a következő szint eléréséhez szükséges tapasztalati pont mennyiségét, szöveg és diagramm formájában.

A következő bal oldali info az egészségi állapotunk és a maximális HP-nk, piros színnel. Alatta kékkel a varázserőnk (AP) aktuális állása és teljes kapacitása. A következő a sebességünk, ami többnyire a száz százalék alatt van, bár ritkán fölé is mehet. A Damage az általunk okozható sérülés szintjét mutatja, míg a Protection védelmi szintünket, ezeket a kezünkben tartott fegyver és a viselt páncélzat egyaránt befolyásolják, csakúgy, mint sebességünket.

Legalul beállíthatjuk, hogy milyen jellegű mesterséges intelligenciával bírjon hősünk. Jónéhány közül választhatunk, az offenzív „melee"-től a háttérben maradó varázsló/gyógyítóig (caster/healer) — persze kinek-kinek képességei szerint.

Jobb oldalon találhatjuk a fentebb már bemutatott jártasságokat, alattuk pedig a különböző külső hatásokkal szembeni ellenállásunkat (Resistance). Ezek szintlépéskor automatikusan fejlődnek — Joseph például a játék elején csupán egyetlen dolog ellen védett, ez pedig a mágikus támadás, de olyan alacsony szinten, hogy az annyit ér, mint halottnak a csók... Persze később, amikor már miénk egy pár mágikus gyűrű, ez a helyzet is megváltozik.

Alatta található a Status Effects, amely karakterünk pillanatnyi helyzetét mutatja, amennyiben az a normálistól eltér.

Az Inventory (I) kapcsán túl sok mondani valóm nincs: az eszközöket szimpla drag & drop módszerrel applikálhatjuk hőseink keze ügyébe, és bármely tárgyról szerezhetünk némi infot a jobb gomb lenyomásával, és az „info" menüpont kiválasztásával. Ezt a menüt kell használnunk akkor is, ha valamilyen mágikus italt megkívánunk, illetőleg jónak látjuk elsütni némely egyszerhasználatos varázslatunkat. Talán még annyit, hogy az inventory közös, tehát ne számítsunk Baldur's Gate-es ide-oda rámolgatásra.



▲ *Asszem, rád fér egy kis gyógyítás — mondd ááááá!*

És hogy mitől legújabb generációs?

Hát elsősorban a látványtól — a Summoner ugyanis full 3D-ben pompázik, a táj, a karakterek, minden. És valóban, a dolog tényleg igen mutatós. Minden egyes figura teljesen jól ki van dolgozva (na jó, a városlakók esetében ez nem így van, de ezt igyekezzünk előnyként felfogni, hiszen így legalább ránézésre meg lehet mondani, ki mivel foglalkozik), a főszereplők is mind igen karakteres, megnyerő fazonok, főleg a lányok — ha bármilyen cuccot rájuk aggatunk, az a játék közbeni modelleken is látszik, legyen szó akár csak egy szimpla kesztyűről. Az egyetlen fazon, aki nagyon nem tetszett, az sajna maga Joseph volt. Szegény épp csak egy hajszállal szebb, mint egy karambolozott boxerkutya, de nem baj, mert így legalább GyZ. is könnyen tud azonosulni vele. Hahaha...

A legmegkapóbb azonban a karakterek dizájnolása: olyan szinten japán beütése van az egésznek (nem manga!), hogy csak na! Nagyon cool! Érdekes elnézni, ahogy a katonák keleties viselete a városokban összekeveredik a polgárok tipikus középkori külsejével — érdekes kontrasztot teremt, ami jót tesz a progi hangulatának.

A karakterek mozgásai is nagyon jók, látszik, hogy megdolgoztak velük: nem feltétlenül életszerűek, de legalább egy csomó fajta van belőlük, és némelyik igen látványos.

Mindezek ellenére a grafika mégsem kap 10-est, köszönhetően a saját engine-nel készült gyatra átvezető videóknak, és annak, hogy a képi világ színharmóniája egyáltalán nem volt a helyén. Az emberek bőrszíne például enyhén zöldes árnyalatú, de miért, kérdem én (higgyetek nekem, értek a színekhez, és a monitorom is jól van kalibrálva) — az egésznek olyan az összhatása, mintha — nyomdai kifejezéssel élve — CMYK-ban lenne RGB helyett. A világtérkép hányinger, a szabadban pedig a horizont megoldása teljesen gyenge, két évvel ezelőtt láttunk ilyeneket, kár érte. Bocs, lehet, hogy kukacoskodó vagyok, de ez nálam már mínusznak számít. Az viszont mindenképp plusz pontot érdemel, hogy a játék során tulajdonképpen egyetlen grafikai buggal sem találkoztam, még csak textúra illesztési hibával SEM — kísérleteztem például azzal, hogy belenéz e Joseph a parkoló lovak fejébe, de akárhogy is próbáltam, nem hagyta magát, és mindig a ló valamelyik oldalára került, de sosem dugta össze vele a fejét... hehe.

Ez igen ritka dolog manapság, és mindenképp dicséretet érdemel.



Kevésbé tetszettek a hanghatások — bár van kardcsattogás, meg minden, engem nagyon zavart, hogy egyetlen karakter sem szól egy mukkot sem, csak az átvezető animációkban. Kár, nagyot dobott volna a hangulaton.

A zenék viszont nagyon a helyükön vannak, jó kis lebegős hangulattal, egy kis gregorián, egy kis techo beütéssel, és ugyanazt a kellemes kontrasztot teremtik meg, amiről már a látványnál is beszéltem.

Mindent összevetve csak annyit tudok javasolni, hogy minden RPG fanatikus, és bárki, aki nyitottnak érzi magát erre a műfajra, szerezze be ezt a programot, és nem fog csalódni benne. Engem ez a játék megérintett, elvarázsolt egy jó időre, a minap még a barátnőmmel megbeszélt találkáról is majdnem lekéstem miatta.

Kevés mostanában az olyan program, ami a jó történettel, a látványvilágával, a kezelhetőségével olyan atmoszférikus hangulatot tud teremteni, ami magával ragadja a játékost. Ez a játék egyike ezeknek a ritkaságoknak.

Már nagyon várom, hogy a jövő hónapban tesztelhessem az Evil Islands-et. Valószínűleg akkor majd tényleg kiderül, hogy a Summoner csak véletlenül sikerült ennyire jóra, vagy tényleg ilyen kitűnő cuccokat remélhetünk az RPG forradalomtól.

Háááááát...

VargaB.

www.summoner.com

THQ / Volition Inc.

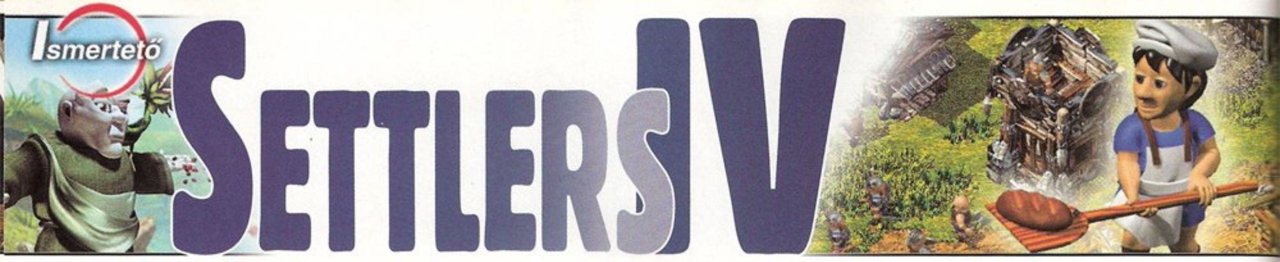
PII 300 (P400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!, Glide

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	8

✓ *- hatalmas helyszínek*
- jó hosszú
- egyszerű irányítás

✗ *- RONDA VAGY JOSEPH!*

91



Settlers IV

Új arcok a placcon

Settlerek nélkül nem élet az élet — vélhetik a Blue Byte menedzsment-osztályán, hiszen a viszonylagosan hosszabb szünetet követő második epizód után bombaként robbant a gyarmatosítók harmadik eljövetele, hogy most — immár gondosan számított ütemtervet feltételezhetően — befuthasson a soron következő — GyZ számol, pssszt! — negyedik rész is. Ám a Settlerek esetében szerencsés módon eleddig egyszer sem kellett a rókabőr-huzigálás vádjával illetnünk az alkotókat, lévén: az étlap ugyan kétségkívül változatlan, ám a tálalás rendre a kor követelményeinek legjavát hozza. S ennek: örülünk.

Atyavilág – megint itt vannak...

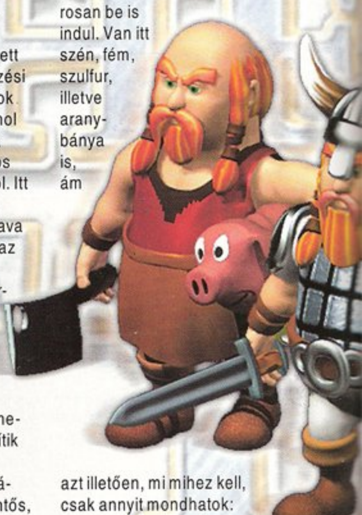
Van itt valaki, aki előtt ismeretlen a Settlers mítosz természete? Biztosan. Ők figyelmezzenek: nos, ez itt egy RTS. Ám a Settlers féle megközelítésnek minden további nélkül megelőlegezhető a legkomplexebb módon kidolgozott gazdaságmodell, mely már számtalan programot csábított — na jó, mondjuk úgy — pofátlan lecsórásokra, elég csak e havi, egyébiránt kifejezetten ígéretes hybridünkre, a Fate of Dragonra pillantani. A negyedik epizód is a hagyományoknak megfelelően alakul: teremtsd meg választott néped ökonómiáját, melyből aztán finanszírozhatod az ellenséges elemeket ízzé-porrá zúzó hadiipart. S noha a játék velejét utóbbi mondatunk egy csapásra összegezte, - hiába, a rutin az rutin, gyerekek — az elgondolás részletekbe menő, gyakorlati ismertetése természetesen nem tűrhet halasztást. Mindenekelőtt azonban tekintsük meg a népeket: vannak itt Vikingek, Rómaiak, s Mayák. És a meglepi-nép: a Sötétség Gyermekei. Róluk azt kell tudni, hogy alapvetően a Settlers sztenderd népeinek görbe tükrei, akik jelenlétükkel romlást, pusztulást hoznak a vidékre, ám mint az sejthető: éppen ettől érzik jól magukat. Őket természetesen közelebbről is megismerjük a későbbiek során — alant következik a játék lelkének ismertetése, úgyhogy tessék kapaszkodni!



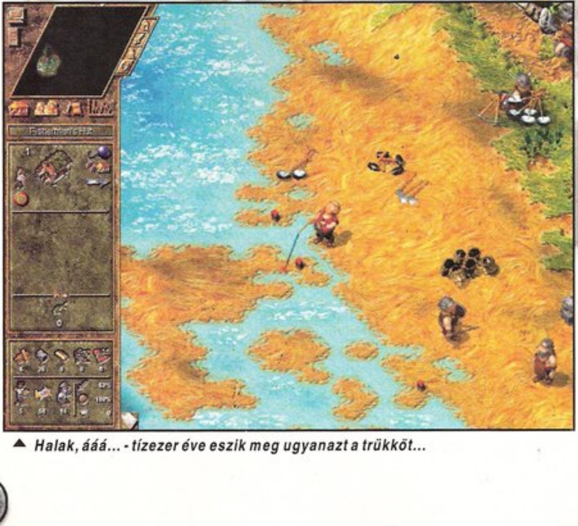
▲ *A képen látható virágokat dekorációknak nevezzük*

Alapóddzás, avagy: nekem ez fááál...

Vannak először is az épületek, melyeket az áttekinthetőség révén több csoportra oszt a program, kezdjük az alapvető — basic — létesítményekkel: Woodcutters' Hut: a fa sejthetően legalapvetőbb nyersanyagaink közé tartozik, így érdemes lehet azonnal biztosítani annak szüntelen utánpótlását. Ehhez először is szükségünk lesz arra az emberkére, aki önkéntes alapon be is költözik a kunyhóba, hogy a továbbiakban mint fanyüvő erősítse sorainkat. Egy lelkes, baltával felszerelkezett — mert hogy az is kell neki — fickó persze rövid időn belül leirthatja a környező zöldet, itt jut szerephez fakitermelésünk második komponense, az erdészház. Az itt ténykedő emberke folyamatosan ülteti a palántákat, melyek az idő során persze fává cseperednek, mintegy vigasztalván az első generáció szomorú, ám szükségszerű halála révén keletkezett űrt. A láncnak ezzel még nincs vége: a favágók által képezett méretes fatönkök ugyanis építkezési célra érdemben használhatatlanok — megoldás: fűrészüzem kell, ahol egy deli vitéz nekirugaszkodhat a leszállított rönköknek, hogy csinos kis deszkákat képezhessen abból. Itt kell egy kis szünetet tartanunk, s megjegyeznünk: a cselekvések java része automatikusan történik, azaz settlereink igen intelligensen magukhoz veszik pl. a favágó portáján heverő rönköket, hogy átszállítmányozzák azokat a fűrészüzembe. Innen pedig egyenes, s szintén automatikus út vezet tovább az aktuálisan folyó építkezési munkálatok színhelyére. Ezen épületcsoportot erősítik a kőfejtők szentélyei is, ám az ő esetükben nem kell láncokkal számolnunk. Ezen csoport igen jelentős, maradék darabjai a rezidenciák. Ezek a tulajdonképpeni lakóházak, melyeket felemelve a rezidencia méretének függvényében gyarapszik populációnk, így Small Residence mellé 10, míg a felső határt jelentő, Large kivitelhez 50 darab új emberke dukál. S nyilván minél több emberke, annál nagyobb tempójú kitermelés. A következő csoport — Metal Buildings — jórészt a bányákat rejtik. Hogy is lehet bányászni? Hát kérem pár emberünket kénytelenek leszünk geológussá avanzsáltatni, — ennek módja: térkép alatti felső ikonsor balról második komponense — lévén ők azok, akik szakértelmüknek hála a kincseket rejtő hegyvidékeken célzatos kis táblákat elhelyezve jelzik, ha nyersanyagoktól gazdag területeket leltek. Ilyenkor nincs is más dolgunk, mint a megfelelő profilú bányát társítani az egyes táblák felé, s a termelés — nyilván a létesítmények szakszerű felemelését feltételezve — hamarosan be is indul. Van itt szén, fém, szulfur, illetve arany-bánya is, ám



azt illetően, mi mihez kell, csak annyit mondhatok: mindegyik kell valahova, ebből adódóan eleve nélkülözhetetlenek a föld nyersanyagtartalékai. A szén s szulfur kivételével azonban valamennyi finomításra szorul: arany tekintetében csak a súlyos rudacskák nyerhetik el tetszésünket, így éppen úgy szükségünk lesz aranyfinomítóra, mint egy a fémet is megrendszabályozó — nos hát — fémfinomítóra. Az ily módon kezelt nyersanyagok már aktívan felhasználhatóak



▲ *Halak, ááá... - tízezer éve eszik meg ugyanazt a trükkööt...*



▲ *Az első malom. (S a favágók halála révén - az utolsó is.)*



ott, ahol szükség adódik rájuk. Példa: a szintén ezen épületcsoportba tartozó fegyverkovács üzem sejthetően képtelen mit kezdeni a megmunkálatlan fémtömegekkel, rudak kellenek neki, melyeket a mester kedvére olvasztgathat, deformálhat, míg kardszerű alakzatot nem kap. No és itt van a szerszámokért felelős szerszámkészítő szakember is, aki az egyes munkákhoz nélkülözhetetlen eszközöket gyártja le, s kinek munkatervét a fegyverkovácshoz hasonlóan nekünk kell megadnunk, ám ne tessék megijedni: csak click ezen épületekre, majd az igen célzatos „készít" ikonokra — lehetetlen elvéteni. Van itt még a szénkészítő mester, aki fából nyer szenet, — a kis hamis — amennyiben mérsékeltebb ütemű termelést konstatálunk. Jönnek az élelmezésért felelős építmények, lássuk először az állattenyésztést: nekik — ronda dolog — idővel meg kell barátkozniuk a levágatottság gondolatával, ám ehhez igen összetett láncolatot leszünk kénytelenek létrehozni. Szóval, az elfogyasztásra váró jószágoknak sejthetően enniük s inniuk kell, így csípőből érdemes lehet felemelni egy búzafarmot, valamint egy garantáltan tiszta, kifogástalan minőségű vizet tároló, s áttételesen szállítmányozó víztornyot is. Ez persze még kevés, lévén — fájdalom, de — le is kell vágni a jószágot, így kénytelenek leszünk felemelni egy vágóhidat. Így már beindulhat a mészár-biznisz. No persze a szakadatlan húsfalás könnyen elzsírosodáshoz vezethet, nem is beszélve katonáink s dolgozóink terheltségeiről, így felemelünk egy péküzemet is, ahol — nehezen akartam elhinni, de — kenyér fog készülni. Mi kell a kenyérhez? Nos liszt, s víz. Vízről már gondoskodtunk a torony felemelésével, így nem marad más, mint a lisztet előállítani. Erre való kérem a Grain Mill, mely a leszállítmányozott búzát lisztté — őrli? Őrli. Itt van továbbá a halász és a vadász, ám hogy ők mit csinálnak, az meglehetősen messzire vezetne, így mindenki lesz szíves szabadjára engedni amúgy is nehezen fékezhető fantáziáját.



▲ *A helyi csapszék és a barrak között hamar válik kitaposottá az ösvény*



A Town Buildings első komponense a raktár: remek, funkcionális létesítmények ezek, lévén segítségükkel jelentősen meggyorsítható mind az építkezés üteme, mind a javak szükség esetén történő átcsoportosítása. Van itt piac, illetve egy teherhordó állatkák kitenyésztésére alkalmatos farm is. Ők, mint azt fogékonyabb olvasóink akár meg is sejthették volt, teherhordásra használatosak. A teherhordó állat pedig egyet jelent az azonnali hatállyal mozgósítható nyersanyag utánpótlással. Itt lelhető fel továbbá a kikötő, valamint a shipyard is, előbbi értelemszerűen hajóink vízre bocsátásánál, míg utóbbi ezek megkonstruálásánál jut főbb szerephez. Megfigyeléseim szerint minden adott, a szabvány, light teherhajóktól át egészen az impresszív méretű, csatahajószerű képződményekig. Így a nyílt vizekkel fűszerezett térképeken lehetőségünk nyílhat a Warcraft II-t idéző tengeri ütközetekben részt venni, s kísérletet tenni a hegemónia megszerzésére mind a vízen, mind a szárazföldön. A templom segedelmével papokat szólíthatunk sorainkba, akik üdvözlendő módon minden eddigi Settlers epizódnál gazdagabb repertoárral rendelkeznek mágia tekintetében — erről később bővebben is — míg akad itt egy kisebb templom is, mely áldozatok bemutatására alkalmatos. Áldozataink fejében nyilván az Istenek kegyét várjuk el, mely a papjaink által felhasználható mana mennyiség jelentős gyarapodásában képviselteti magát. Itt vannak ugyanakkor az Eyecathers alosztályba tartozó létesítmények: ezek afféle dekorációk, melyek zöme azonban érdemi hatást is gyakorol népünkre, elvárható módon pozitív értelemben. Számuk temérdek, pontos mibenlétükről s az általuk eredményezett javakról pedig pontos összegzést kaphatnak mindazok, akik nem hangok ezen ikonok felett tartani a pointert úgy két-három másodperc erejéig. Csak hajrá!



▲ *Jönnek a kékek - buktam a partyt*



▲ *-Mikor érsz rá? Ma?*
-Ya.

S végül itt vannak a katonai létesítmények. Ezek közül is kiemelt jelentőséggel bírnak a tornyok, melyek megoszlásuk szerint lehetnek: kicsi, avagy nagy méretűek is. A Settlerekre mindmáig jellemző koncepció szerint ugyebár egy cölöpökből álló, körszerű alakzat tájékoztat minket az általunk dominált terület határairól, mely határokat furmányos módon ezen tornyok bősz lepakolgatásával bővíthetjük ki. Afféle kapaszkodók ezek már meglévő birodalmunk, s a még meghódítandó területek között. Ezek csak akkor aktívak, ha állomásoztatunk bennük egy deli katonát, sőt: a nagytorony esetében több emberke is befér, így kifejezetten ajánlatos csurig tömni a férőhelyeket. Nyilván annál soványabb sansza lesz ügybuzgó ellenfeleinknek tornyaink elfoglalására. A dolog tovább spirázható, sőt spirázandó egy kastély felhúzásával, melyet aztán csakugyan teletömködhetünk mindenféle ideges, kardos s nyilas urakkal, így az ezen létesítmények elfoglalására irányuló erőfeszítések rendszerint igen nagy gabalyodást eredményeznek. Van itt még a Vehicle Hall, mely segítségével a Fate





▲ *Azt a botot már lesheted...*

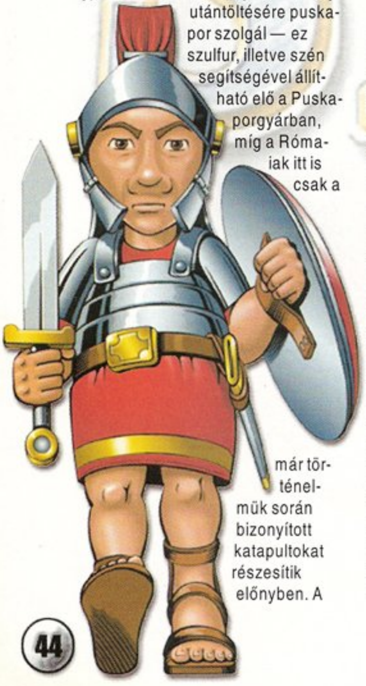


▲ *Így zajlik az építkezés. Már, ha hagyjuk.*



▲ *Érdekfeszítő borotvatánc esztétikum s giccs között*

of Dragon vagonjaihoz hasonlatos, katapultszerű tákolmányokat szakajthatunk az ellen nyakába. Elvárható módon minden népcsoport saját repertoárral rendelkezik: a Mayák egy hatalmas tűzgolyókat köpködő, ágyúszerű szerkezettel jönnek, mely utántöltésére puskapor szolgál — ez szulfur, illetve szén segítségével állítható elő a Puskaporgyárban, míg a Rómaiak itt is csak a már történelmük során bizonyított katapultokat részesítik előnyben. A Vikingek Thort, a Vihar Istenét hívják segítségül, ki bizonyos ideig hajlandónak mutatkozik kölcsönadni Roppant Mjölnirét, mely egyetlen csapás révén hajlamos porrá zúzni még a legstabilabbnak vélelmezett kastélyokat, erődítményeket is. Ezt kompenzálandó, a Vikingek elégethető manájuk tetemes részével fizetnek Thor kegyességéért. S végül adott a harcok során hősi sebeket szenvedett katonáink gondos pátyolgatásáért valamint felgyógyításáért is felelős Healing Quarter.



Mágikus Ta(h)(n)ok

A Settlers IV különféle mágiacsoportokat ismer, melyek minden nép esetében megegyeznek, ám népenként s így csoportonként is zömében másmás eredmény várható, ha bűvös szavak suttogására vetemednénk. Naná, majd nem! Hogy érthetőbb legyen: itt van rögtön a Godly Gift nevezetű mágiagóc. Ez speciel pont egy fix csoport, mely minden nép számára azonnal hozzáférhető, s mint ilyen, felhasználható javak tömkelegét eredményezi. A következő a Transform Goods: valamely nyersanyagbázisunk jelentős része, avagy egésze lényegül át valami mássá — a Mayák esetében így pl. komplett fa-ellátmányunk átfordul aranyrudakba. Ez pedig azért jól hangzik, nem? Következik az Élelem csoport, mely az eddig is tárgyalt nép esetében a Gorgeous Growth nevű spellt jelenti: mint arra neve is utal, ez a bűvige a termény növekedésének ütemét növeli, ami szintén nem lebecsülendő körülmény. A Terrain csoport megint csak egy fix, minden nép szintjén azonos góc, melybe a Shortcut nevezetű bűvige tartozik: segítségével átkelhetünk egy alapkiosztás szerint megmászhatatlan hegyvonulaton, mely a spell hatására összetöpörödik. A Defense csoport sejthetően egyet jelent a védelmi spellek lelőhelyével. Ez a Rómaiaknál a Protective Shield, melyet mind a saját, mind a szövetségeseink csapatait erősítő emberkékre is el tudunk kasztolni, s mely jelentékeny mértékű sebzést nyel el az ellen ütlegeiből. Következik a szinte már megsaccolható Attack csoport: ez Vikingéknél a Frenzy, minek hatására közelharcra kihegyezett egységeink berserker üzemmódba kapcsolnak, ami egyet jelent a többszörös sebzéssel, valamint kitartással is. Itt van továbbá a Soldiers csoport, mely a Rómaiaknál a Convert Barbarians nevezetű spellt ígéri: ennek hatására tíz ellenséges katona csatlakozik a varázslat használójának Szent Ügyéhez. Van ám egy uccsó, Special mágikus góc is, de ennek komponensei meglepetések maradnak.

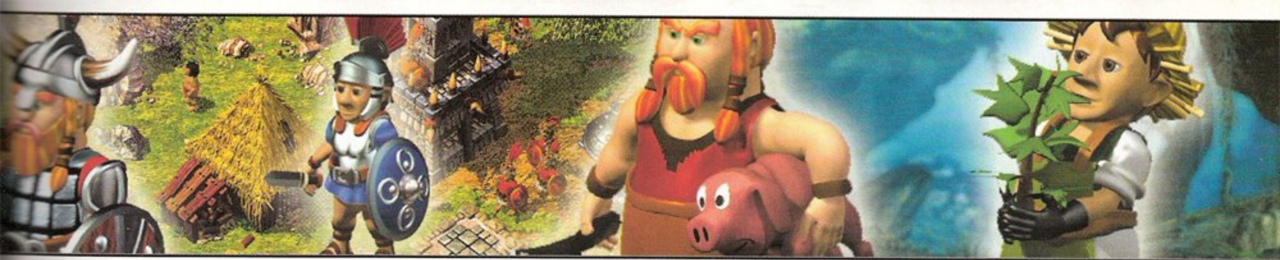
A Sötét Törzs

Létezhet — e nagyobb veszély a Settlers IV-ben ábrázolt népcsoportok számára, mint önmaguk? Hát hogyne létezhetne: van itt egy negyedik brigád is, kik a módfelett vészjósló Dark Tribe névre hallgatnak, s kik Mordukot, a Rettenetest vallják Istenüknek. Morduk érdekes egy darab: nem szenvedheti a zöldet, nem szenvedheti a harmóniát, nem szenvedhet ő semmit, amihez az egyszeri halandó normális körülmények között pozitív képzeteket társítana. A gond ott kezdődik, hogy Setétkertész nevű szolgadémonja segítségével Morduk sikerrel kifejleszti az Árnymagot. Atompara: az ezen magból sarjadó növény kiszipolyozza a föld energiáit, míg végül bűztől, s merő posványtól terhes, örökre terméketlenségre kárhoztatott területté degradálja az egykoron virágzó termőtalajt. A Dark Tribe tehát a rivális népcsoportok példájától némileg eltérő módon hirdeti jelenlétét, értsd: nem létrehoz, hanem lerombol. Nem felemelt építmények sokasága, csupán a nyomukban megülő, sötét enyészet jelzi diadalukat. Eztán következik csak a java: miután sikerrel kiölték a földből minden energiát, képesek lesznek gombafarmokat installálni a merő posvány ölén. Ezen gombafarmok pedig manához juttatják a törzset, mely segítségével új katonákat állíthatnak csatasorba. S mint az kisakkozható: állítanak is. A törzstagok egyetlen vágya a pusztítás, az élővilág lehető leghatékonyabb elsöprése, blablabla: egy-





▲ *Egy nappali screenshot*



szóval csak mennek bele a térbe, és osztják a halált. Ebből következően aligha beszélhetünk esetükben a konkurens népcsoportokat jellemző ökonómiai kidolgozottságról, csupán egyetlen létesítményük maradt hátra, ez pedig a sámánoknak is otthont adó Sötét Templom. Ezek a sámánok tréfás egyedek: ha egy ellenséges settlernek van szerencsétlensége belebotlani egyikükbe, úgy szegény párának bizony a továbbiakban számolnia kell a zombi-szerű létezés viszontagságaival, melynek keretein belül a már installált gombafarmok gondozására kényszeredik, ezzel is tovább gyarapítva a Sötétség által felhasználható mana, s így persze a Dark Tribe követőinek számát. A törzs teljes eliminálása a templom elpusztításával lehetséges, ehhez azonban először el kell vágnunk a környező gombafarmokból érkező mana utánpótlást. Ekkor gyakorlatilag védtelenné válik a csinos kis posványszentély, mely esetleges lerombolását



követően csapatunkba tudhatjuk az időközben „elbájolt" settlereket is, függetlenül azok tulajdonképpeni hovatartozásától.

Az ötlet kétségkívül érdekes ugyan, de nem vélem felfedezni benne az elvárható eredetiség megkapó erejét. Zavarni mindenesetre nem zavarnak a Settlers IV fekete báránykái — kivételt képez ugyebár a specifikusan az ő elsöprésükre buzdító, mintegy 12 missziót számláló kampány — ám az érdemi játékélményre áhítozó felhasználó aligha fogja őket választani ügyeletes kedvenckéivé. Hogy miért? Egyszerű: minden igyekezetük ellenére sem akkora számok ők, mint amekkorák szeretnének lenni.



▲ *Ihol figyel a Settlers IV egyik legmeghatározóbb egysége: a Nyúl*



▲ *A Dark Tribe terjeszkedési politikája: „-Hogyan szereti?" „-Sötéééten!"*

Grafika, zene, és egyáltalán...

Bizony nem árt időnként minden nélkülözhetetlen emberkénkre ránézni, ugyanis a halász, teszem fel — nem fárasztja magát azzal, hogy lejjebb battyogjon a folyó mentén, mikor már lerabolta a komplett sekélyest, hanem ugyanazon eleganciával lépdel vissza kunyhójába egyetlen ebihal nélkül, mintha bizony egy egész halpiac komplett felhozatalát tudhatná a hóna alatt. Ugyanez vonatkozik a favágóra is: ha leirtotta az eredetileg kijelölt munkaterületet, puszta magánszorgalomból nem kutat újabb kidönthető fák után. Ezért a játék egészére nézve vitális jelentőséggel bír a munkaterületek menedzselése: épületek, s egységek esetében is a céltáblához hasonlatos ikonon keresztül nyílik lehetőségünk ezek pontos meghatározására, így mindig tessék ügyelni hogy jó időben legyünk, jó helyen.

Az ellenséges települések hatékony elsöprésének kulcsa továbbra sem a konkurens haderőkkel történő bősz csatározás, célszerűbb lehet csípőből a tornyok ledöntésére koncentrálni, hiszen ezek szétamortizálása egyet jelent az azonnali területvesztéssel, mely az esetek túlnyomó részében gazdátlanná vált, működésképtelen ellenséges épületek tucatjait hagyja hátra.

A grafikus motor egyébiránt kifejezetten ötletszerű újításokkal érkezik köreinkbe: immár lehetőségünk van ki, s bezoomolni a térképet, sőt: még a legnagyobb hatásfokú nagyítás tükrében sem degradálódik a látvány jelentősen. A következő lépcsőfok az lehet, amit a Diablo II-ben már láthattunk — gondolok itt a perspektivikusan is torzuló térre. Az épületek, s egységek kidolgozottsága rendkívül részlet gazdag, az egyes cselekvések, a folyamatosan pergő s egymásba kulcsolódó láncolatok szinte már lebilincselő összhatást eredményeznek. Aligha véletlen, hogy több, teljesen ellenmentes s gigantikus méretű térkép is tartozik a program kínálatához, melyeken így saját tempónk, s elgondolásaink szerint alkothatjuk meg álmaink gigantikus méretű Settlers kolóniáját. Egyedül az effektek voltak képesek relatív romlást produkálni az elődhöz képest, értendő ezalatt röhejesen csekély számuk, s a kihagyott „ziccerrengetegek": valószínűleg senkinek sem fájt volna némi mélabús madárcsicsergés, teszem fel — hogy settlereink tökéletes s kérlelhetetlen némaságát már ne is említsük. A zene továbbá erősen felejthető, de legalább hamar elfelejti az ember.-) Mindent összegezve azonban elmondható, hogy a Settlers IV kellő újdonságot valamint több szinten is tapasztalható fejlesztéseket képes felmutatni ahhoz, hogy alkotóit továbbra is kénytelenek legyünk elismerni ezen műfaj kitalálóinak, s első számú mestereinek.



▲ *Akartok egy harmatgyengét? Jó: A fiúúúk a bányában dolgoznaaak*

by GyZ



www.settlers4.com

Blue Byte / Blue Byte

PII 450 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	6

✓ - sttlerek jobbak, mint valaha, ám...

✗ - túl nagy meglepetéseket ezúttal sem okoznak

94



SHARK! Hunting the Great White

Háborgó mélység

Habár évente emberek ezrei hallnak meg háborúkban, vonat /autó balesetekben és betegségekben a WizardWorks illetékesei mégis úgy gondolták, hogy a cápák- ezek a mára már néhány helyen veszélyeztetettnek minősített- állatok is hordoznak magukban annyi veszélyt az emberiségre, hogy érdemes legyen megjelentetniük egy játékot a levadászásuk gondolatából. Egyes országokban már annyira elharapódzott a cápák irtása, hogy bizonyos halfajták emiatt túlzottan elszaporodtak, és talán azt várják ettől a játéktól, hogy így legalább csak a monitorok képernyőin keresztül fogják irtani a ragadozókat. Az eredményt illetően nem szeretnék jóslatokba bocsátkozni, de nem hiszem, hogy pont egy ilyen játék miatt szeretnénk meg jobban a cápákat.

A játék lényege, hogy küldetésekre bontva különböző területeken mindig egy adott problémát - na nem biológiaira kell itt gondolni — megoldjunk, amelyeknek torkos barátaink az okozói, tehát likvidálnunk kell őket. A legtöbbször valamilyen baleset kapcsán kell alámerülnünk, mert szűk látókörű embertársaink olyan vizekbe merészkedtek, ahol az éles fogúak is járőröznek és azt már jól tudjuk, hogy kezekkel és lábakkal lassabb úszni mint uszonyokkal és pikkelybőrrel, a többit már mindenki kitalálhatja...

Kétféle játékmód és három nehézség közül választhatunk, neki kezdhetünk a karrier módnak vagy úszkálhatunk egy adott küldetés kapcsán is. A karrier opció esetén sorban kell teljesíteni a feladatokat, de addig nem kapunk újat, amíg az aktuálisat nem csináltuk meg. Az egyes küldetéseknél a magadott pályák közül bármelyiket megoldhatjuk, ezek nem függnek össze egymással.

Ahhoz, hogy az ember hosszabb ideig a víz alatt tudjon maradjon, búvárfelszerelésre van szüksége (tisztelet a kivételnek, anno Patrick Duffy a 80-as évek elején egy érdekfeszítő sorozatban). Ezek elengedhetetlen tartozékai a





▲ *Nem snecire megyek...*

szemüveg, a ruha, a békalábak és az oxigénpalack.

Persze a revolverfogúak elleni hatékonyabb harchoz nem árt egy-két fegyver sem, és ha mindez megvan, már csak egy zavarodott elmeállapotú, vagy tudattágító szer befolyása alatt álló egyénre van szükség, aki beugrik a vízbe. Félretéve a viccet visszatérve a tartozékokra, tíz féle fegyver van, a legegyszerűbb a kés és mivel ezt a körülmények miatt dobással nehéz célba juttatni, hátránya, hogy közel kell merészkedni vele az áldozathoz. A többi fegyver nagy része szigony vagy kábító puska, nagy sajnálatomra nincs se gézi gránát, se mobiltelefon (sugárzással öl). Oxigénpalackból, bőrruhából és békalábból három típus van, de ezekből csak a választható küldetéseknél szelektálhatunk szabadon, a karrier módnál szép sorjában kapjuk őket a teljesített feladatok számának a növekedésével.

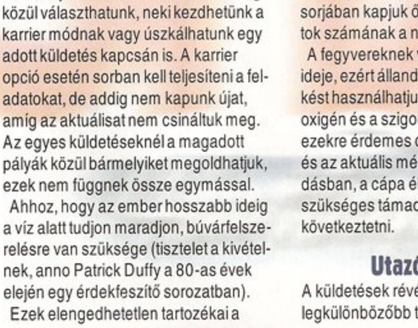
A fegyvereknek van egy újratöltési ideje, ezért állandó bevetéssel csak a kést használhatjuk, természetesen az oxigén és a szigonyok száma is véges, ezekre érdemes odafigyelni. Az iránytű és az aktuális mélység segít a tájékozódásban, a cápa életcsíkja pedig a még szükséges támadások számára enged következtetni.

Utazó vadász

A küldetések révén a világ legkülönbözőbb tájaira juthatunk el, akinek nem lesz pénze nyaralni az legalább így ellátogathat Tahitira, Hawaira, Afrikába vagy a Karib-tenger térségébe.

A programozók egy kis tudományt is csempésztek a játékba a sharkopedia névre keresztelt enciklopédia alatt, de azért nem kell nagyon komoly dologra gondolni, ez csak nyolc cápafajtára korlátozódik, és nem tartalmaz túl sok információt (pár videót betehettek volna), de az ötlet maga azért ígéretes.





A megjelenítés élvezhető, kellemesen szimulálja a búvárkodás hangulatát, a fényviszonyok változása és a napfény jól el lett találva, de a hajóinkra (amikből beugrottunk) fordíthattak volna nagyobb figyelmet is. A hangok közül a sirályé tetszett a legjobban, ezt akkor hallhatjuk, amikor feljövünk a mélyből. Jól néz ki a szemüveg a felszínen, amiről folyamatosan folynak le a vízcseppek és az elrepülő gépek is. Azért kibújt belőlem a gyerek (bár ki se kellett bújnia...), csak kalandoztam a víz alatt és bámultam a különböző halfajtákat: a rájákat, a delfineket és az aranyhalakat, teljesen magával ragadott ez az élmény. Azonban minden jó véget ér egyszer és miután már jelentősen csökkentettem a cápaállományt, monotonná vált az egész. A játék élvezhető, de sajnos csak rövidtávon, egy idő után már nem jelent újdonságot a hidroszféra különlegessége és ebben a beúszható területek nagysága is ludas. Korlátozott hatósugáron belül vadászhatjuk csak a cápákat, egy kör alakban elhelyezkedő láthatatlan falon nem tudunk tovább haladni. Hiba még, hogy a cápák, amikor vergődős állapotba kerülnek - ez azt jelenti, hogy elborul az agyuk és csak az ösztöneik működnek- a valóságban függőleges irányú mozgást is végeznek, de a programban ilyenkor ugyanúgy vízszintesen úsznak.

Összességben jó móka volt alámerülni, de egy idő után már megszokjuk a környezetet, és unalmassá válnak a vadászatok. Valószínűleg nem ez lesz a Green Peace kedvenc játéka.

Ago

www.wizworks.com

WizardWorks / Sunstorm Interactive
PII 450 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	6
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	5
ZENE-HANG	5

✓ - víz alatti élet
- hangulat és atmoszféra

✗ - unalmassá válhat
- kicsik a kidolgozott bejárható területek

68


576
KBYTE


Summoner


576
KByte


Fallout: TACTICS
BROTHERHOOD OF STEEL

Fotifon **FOTIFON** VIDEODZSUNGEL

RENDEZÉSÉBEN

X. ORSZÁGOS VIDEOFILM- ÉS DVD VÁSÁR

2001. ÁPRILIS 26. (csütörtök) 10⁰⁰-18-⁰⁰-ig

DOBOGÓKŐ PILIS HOTEL

NEM CSAK KÖLCSÖNZŐSÖKNEK!

A BELÉPÉS DÍJTALAN

VIDEOFILM- ÉS DVD VÁSÁR!

A VÁSÁR RÉSZTVEVŐI:

BEST HOLLYWOOD, 576 KBYTE, DIGITÁLIS HÁZIMOZI, FOKUSZ, FOTIFON, FÜMOTO, INTERCOM, INTERFILM, KINOWELT, LUXx, UIP DUNAFILM, NOÉ BÁRKÁJA, MIRAX, MOKÉP-TELEVIDEO, MULTIMIX, ODEON, PREMIER, SZEKIGRAF, TOWER, VERTEX, VOX MOZIMAGAZIN

576 KByte **ÉS PERSZE OTT LESZÜNK MI IS TELJES AKCIÓ-FIGURA VÁLASZTÉKUNKKAL!** 576 KByte

VIDEÓS BULI 26-ÁN 20 ÓRÁTÓL A DOBOGÓKŐI SZÍNHÁZTEREMBEN

Fellépnek: Mikó István, Papp Imre (Mityó) ex-Gemini, Creol - Szűts Antal Gábor (Totya) Skorpió, Pomázi Zoltán - új Bojtorján, Géczi Erika, Mr Buschmann, Szikora Róbert, Forgács Péter, Divatbemutató, Majorett-show

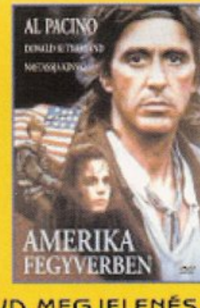


A MOKÉP Rt. és az MTV Rt. kiadásában (volt TELEVIDEÓ-s filmek) megjelenő magyar és európai filmek széles választéka megvásárolható a MOKÉP Rt. standján. **KEDVEZMÉNYES ÁRAK!**



PREMIER MÉDIA





DVD MEGJELENÉS A VÁSÁRON

Gösser · mai lap · Bojtorján Kiadó · Count Press Kft. · Dream & Beauty · 576 KByte · vox mozimagazin · FUJIFILM · PREMIERPARK · házimozi



The Sims House Party



Nemcsaka husszévesekéééé avvilááááág...

Még egy év sem telt el az előző kiegészítő csomag (Livin' it up — Livin' Large) megjelenése óta, és már itt is van a következő rész. A Sims igen nagy népszerűségnek örvend világszerte, hiszen 2000-ben a legtöbbet ebből a programból adták el. Az eredeti játék után megjelenő Livin' Large-ból, csak Észak Amerikában félmillió darab fogyott. Ezt a sikersorozatot érdemes folytatni, vélekedhettek az Maxis-nál és kiadták a soron következő és egyben a legdinamikusabb kiegészítőt, amely a Házibuli nevet kapta. Talán a Sims történetének legbonyolultabb kiegészítője látott napvilágot a House Party név alatt, amely nemcsak Sims-ék egyszerű kis családon belüli szocializációját hívatott szimulálni, hanem annál sokkal többet, itt már egyszerre több ember lelki és testi különbözőségeit alapul véve kell őket a lehető legjobb formába ringatni, természetesen emellett a magunk szociális szintjét emelve, vagy szinten tartva.

Aki már rendezett házibulit, az tudja csak igazán, hogy ahány ember, annyiféle kívánság és mizéria ütheti fel a fejét a mulatság alatt, amelyek mindegyikének eleget kell tennie a jó házigazdának, ha azt akarja, hogy az ott résztvevő emberek emlékezetébe pozitív módon íródjon be a buli hangulata. További akadályozó tényező a buli hevében beitalozó egyedek rendbontó tevékenysége, amely eredményeképpen a lakás általában leamortizálódik.

„Szerencsére"(!) létezik egy igen jól bevált „szer" az emberek azonos szintre süllyesztésére, ez pedig az alkohol — mivel általában nincsen buli alkohol nélkül. Eme „csodaszer" képes elmosni az emberek közötti egyenlőtlenségeket, amely által minden egyes réteg jól fogja magát érezni a bulin. (Mielőtt még vád érne amiatt, hogy alkohol fogyasztására serkenteném az ifjakat, őszintén bevallom, hogy absztinens vagyok 10éve.)

Eme rövid bevezető után ugorjunk a játék közepébe. A kiegészítő futtatásához szükségünk lesz az eredeti Sims-re. A kezdő területek és térképek változatlanok maradtak, ugyanúgy hozhatunk létre egy házat, abba egy családot telepítve, vagy éppen az előre determinált házakat használhatjuk a benne lévő családokkal. Sims-ék élete ugyanolyan, mint az ezt megelőző részekben (semmi munka, vagy csóróság). Tehát a játék által nyújtott küldetések száma nem növekedett, a lényeg változatlan maradt, pénzt keresni, és valahogy túlélni. A házibuli rész nekem egy kicsit olyannak tűnik, mint az erős kábítószer függők esete, akik minden pénzüket és vagyontárgyukat pénzzé teszik, csak hogy egy kis „anyaghoz" jussanak. Sims-ék sorsa kezdetben kissé sanyarú, a pár száz dollárból kell tengetniük kis életüket, amely ahhoz vezet, hogy el kell menniük valahová dolgozni. De ez a rabszolga állapot nem fog örökké tartani!



Házunk architektúrális továbbfejlesztésére is módot ad az új kiegészítés, háromféle építészeti stílust alkalmazhatunk: Country, Tropical, Underground (Techno/Rave), amelyek használatával igazán egyedivé változtathatjuk Sims-ék lakását, nem kis meglepetésére az oda látogató bulizóknak. Kezdetben, amíg kevés a pénz csak kisebb összeröffenéseket tarthatunk, ahol a kis méretű konyhának és étkezőnek köszönhetően csak felváltva lehet étkezni. Kezdetben vendégek nagyon is lojálisak, hajlandóak állva vacsorázni, és ha végeztek, akkor segítenek a mosogatásban is. (Eme folyamat temérdek FUN pontveszteséggel jár.)



▲ Egy kis homoki

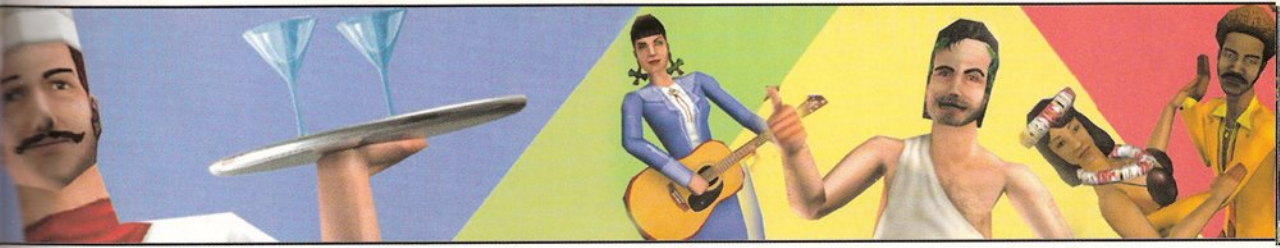


Most nézzük a buli legfontosabb kellékeit. Minden party esszenciális eleme a megfelelő étel beszerzése. A frissen beszerzett húsok helyett előre csomagolt és fagyasztott dolgokkal pakoljuk tele a hűtőládát, mivel ezek mindig kéznél vannak, és így nem kell feleslegesen a boltba szaladgálnunk. Később majd a Livin' Large-ból már jól megszokott háztartási robotokat is bevehetjük, amíg ők takarítnak, mi addig megszervezhetjük a következő összejövetelt. Az ételeket személyesen is elkészíthetjük, de ez igen időigényes folyamat, ennek megelőzésére bérelhetünk egy caterert, aki csekély pár száz dollárért mindenféle csemegét elkészít nekünk. Az előbb említett úr meghívása előtt szerezzük be a következőket: Puncs kelyhek és zsúrasztalok. Ellenkező esetben a mester 25 dollárral a zsebében, igen idegesen távozik majd a helyszínről.

A buli zenéjét egy univerzális DJ szolgáltatja, akit DJ Booth-nak hívnak, Ő aztán mindenféle stílusban otthon van, legyen az Rap, Disco, Techno, Beach vagy éppen Country. Ebből adódóan a játék 20 új zenével bővült, amelyek igencsak ütik az eddig megjelent részek zenei hangulatát. Az újdonsült zenékhez új stílusú vonaglás is tartozik, a zenék ütemére ani-

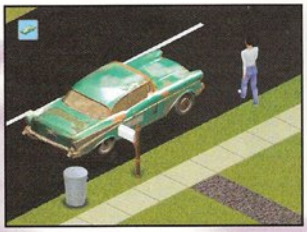


▲ Tűz van, babám!



mált fények csak tovább fokozzák a buli hangulatát. Az éppen aktuális party, legyen az Country, vagy Techno, a vendégek mindig a megfelelő öltözékben robbannak be. Az esetlegesesen nem az alkalomhoz illó gúnyában érkezők a Costume Trunk-ból kölcsönözhetnek megfelelő szerkót. A házon kívül akár tábortüzes bulit is rendezhetünk, amely alkalmával egy-egy sodrás mellett ijesztőbbnél-ijesztőbb rémtörténeteket mesélhetünk a vendégeknek. Néha spontán szellem manifesztációkat is átélhetnek egyesek.

Egy igazi Country összejövetel szerves része a mechanikus bika, amelyen a részeg cowboyok gyomra igencsak felkavarodik, amely hasi örvény keletkezése után mennek ki a ház udvarára könnyíteni magukon. Egy igazi techno/rave bulin manapság már alapfelszereltséget képviselnek a habfújó gépek, amelyek igencsak megnehezítik a táncparketten való közlekedést. Ugyanennek a bulinak egy igen kellemes tartozéka a ketrecbe zárt táncos hölgy, amely közelében a férfiak négyzetméterre leosztott sűrűsége igen magas szokott lenni. A banzájra rendelhetünk még egzotikus táncost, amely lehet egy fekete vadmacska (Úr Isten miket művel a rúdon!), de lehet egy rózsaszín bőrtangás srác is, kinek-kinek ízlése szerint. (Ezek után már csak Eltohn John hiányzik.)



Rendezhetünk szülinapi bulikat is, ahol a főnyeremény a tortából előbújó „tüdőbeteg" Szilikon Szilvia ugrik ki, az ünnepelt nem kis örömére. Ha a műsor nagyon jó, akkor a költségvetésből le is faraghatunk egy keveset, mivel ilyenkor elsősorban a produkciókra figyelnek a vendégek, és nem zabálnak féktelenül. Nekem a legjobban a medencés bulik tetszenek, ahol igen sok a mellbedobással győző hölgy. A program talán legnagyobb hiányossága, hogy az Eyes Wide Shut-hoz hasonló kultikus bulikon nem vehetünk részt. (Pedig milyen jó lenne.)

Már az Livin' Large-ban is jelentkezett egy versenyző, akit Tragic Clown-nak hívtak, a mostani részben az előző úr unokaöccse szerepel, aki a megtisztelő Psycho Mime nevet viseli. Ő az, aki indikálja a buli kimenetelét és a vendégek kedélyállapotát. A party összes kellékét telefonon rendelhetjük meg. Ha baj történik, akkor megint csak a telefonhoz kell fordulnunk, ahol elérhetjük a takarítónőt, kertészt, tűzoltót, rendőrséget vagy éppen a szerelőt.

Most beszéljünk egy kicsit a házigazdaságról. Egy jó házigazda mindig a vendégek kedvében jár, és azok minden kívánságát lesi. Ezért mi is tegyünk meg mindent annak érdekében, hogy az invitált emberek sohase unatkozzanak, és mindig legyen beszélgető társuk. Szélsőséges esetben mi magunk ugorjuk be és lépjünk verbális kapcsolatba az illetővel.

Lehetőleg egy nagy házzal indítsunk, ahol elég ülőgarnitúrát tudunk felhalmozni, ugyanis a vendégek az álldogálást kedvelik a legkevésbé. Az undok kedvtelen vendégeket gyorsan tessékeljük ki az összejövetelről, mielőtt a rosszkedvüket rágasztják a többiekre („Ha nekem rossz a kedvem, akkor mindenkinek legyen az")!

A szomszédságunkból összesen 80 embert invitálhatunk a happeningekre. Sajnos Sims-éket még mindig nem tudjuk követni a munkahelyükre. Ezért egy kicsit furcsa, hogy a buliból hirtelen kilépő férfi egyik pillanatról a másikra újra feltűnik a társaságban.

A játék grafikai motorját még nem módosították, ebből adódóan a karakterek teste még egy kicsit szögletes. Viszont a szereplők intelligenciája sokat javult, pl. nem végzik a dolgaikat egymás előtt (WC), hanem szépen kitessékelik az aktuálisan benntartózkodó egyedet (A kollektív mosogatás szindróma is nagyon tetszett.)



▲ Bombakráter a buli után



Az izometrikus jellegű nézet már-már zavaró, főleg azokon a helyeken, ahol igazából zajlik az élet, pl. táncparkett, amely csak részletekben látható.

Szumma szummárum, az eddig megjelent Sims kiegészítések közül a legjobbal találkoztam, beleértve az eredetit is. Itt igazából a kifogyhatatlan ötletek és a lehetőségek tárháza sorakozik fel előttünk, amelyből sejthető, hogy egy jó darabig nem fogjuk megunni eme remekművet.

KeFe™



▲ Ütős ez az új anyag

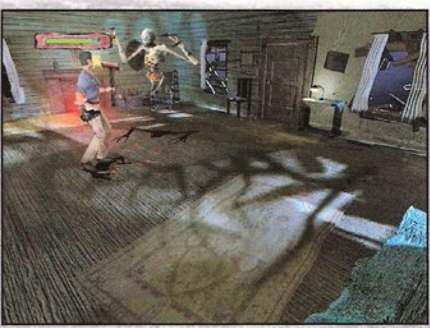




Evil Dead
HAIL TO THE KING



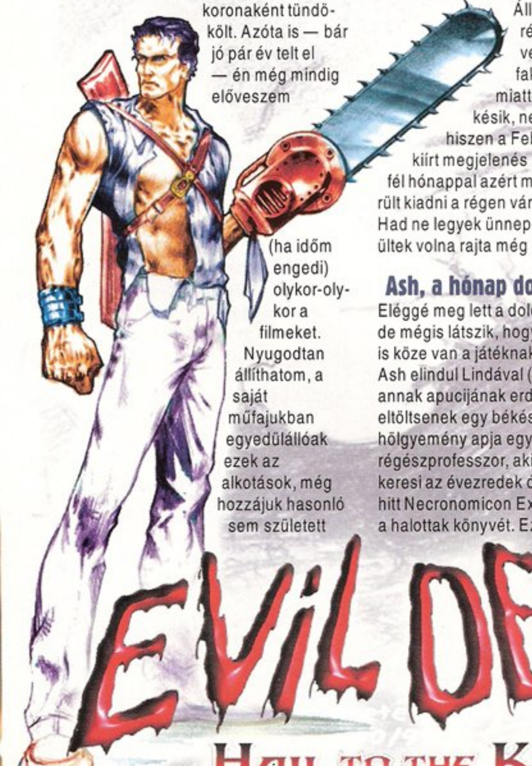
Minden zombi megfordul a sírjában



Még a 80-as években terjengett néhány kósza hír videóval rendelkező májerek között egy filmről, ami az eléggé engedékenynek mondható amerikai cenzoroknak is elindította kifelé a gyomortartalmát. Sam Raimi neve biztosan nem cseng idegenül azok előtt, akik figyelemmel kísérték Xena vagy Hercules kalandjait a televízió képernyőjén. Kicsit meglepődtem mikor az Evil Dead készítőjének és kiagyalójának neve tűnt fel az előbb említett borzalmak mellett (Hercules kedvelők, kérlek ne kövezzetek meg).

Nem értem hogyan jutott el a tv-marhaságokig, a kőkemény horror megteremtője. Egy kicsit korán, valamikor 10-12 éves lehettem a horror mérföldkövének számító ED megtekintésekor. Őszintén mondhatom, igen mély benyomást tett rám eme fileposz, hiszen attól kezdve csak zseblámpával voltam hajlandó éjszakánként kificcenni a természetes szükségleteim kielégítése végett.

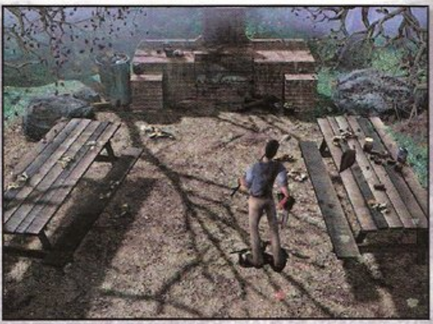
Az első rész még csak ízelítőt mutatott Raimi mester tudásából, míg a második epizód már egyfajta koronaként tündökölt. Azóta is — bár jó pár év telt el — én még mindig elővészem (ha időm engedi) olykor-olykor a filmeket. Nyugodtan állíthatom, a saját műfajukban egyedülállóak ezek az alkotások, még hozzájuk hasonló sem született és valószínűleg ebben egyet is értetek velem. A folytatás azt hiszem mindenki számára ismeretes. Míg az első részeket szó szerint betiltották Európában, és Amerika egyes államaiban is csak cenzúrázott verziókat engedtek levetíteni, addig a harmadik folytatás már nagyüzemi mintára és fogyasztásra készült. Hozzá kell tenni, nem is lett annyira jó. Aztán a múlt év közepe körül szárnyra kaptak az első hírek a filmből készülő játékról, és megsasolhattuk az első képeket is. Nemrégen napvilágot látott a Dreamcast-ra átírt verzió.



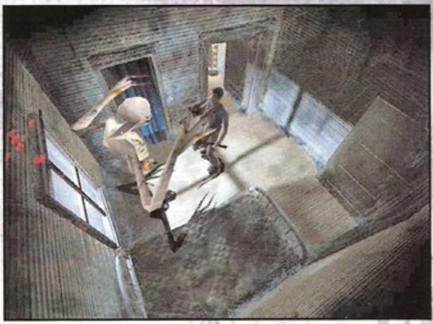
Állítólag a PC-s rész csak a hardveres gondokból fakadó problémák miatt késett. Ami késik, nem múlik, hiszen a Február elejére kiírt megjelenés után majd másfél hónappal azért mégiscsak sikerült kiadni a régen várt programot. Had ne legyek ünneprontó, de inkább ültek volna rajta még egy kis ideig...

Ash, a hónap dolgozója...

Eléggé meg lett a dolog keverve, de mégis látszik, hogy a filmhez is köze van a játéknak. Szóval. Ash elindul Lindával (a barátnőjével), annak apucijának erdei házába, hogy eltöltsenek egy békés hétvégét. A hölgyemény apja egy igen híres régészprofesszor, aki megszállottan keresi az évezredek óta elveszettnek hitt Necronomicon Ex-Mortes-t, azaz a halottak könyvét. Ezt persze meg is találja, majd a házban fellelhető öreg szalagos magnóra feldiktálja a könyv minden egyes szavát (vagy mégsem) és annak fordítását is. Minden rendben is megy egy ideig, mikor feltűnik Ash barátunk levágott keze. Az már más kérdés, vajon honnan kerül elő (az is lehet, hogy ez egy másik levágott kéz).



▲ *Itt süti a húskenyeret a nagyi - az unokáiból*



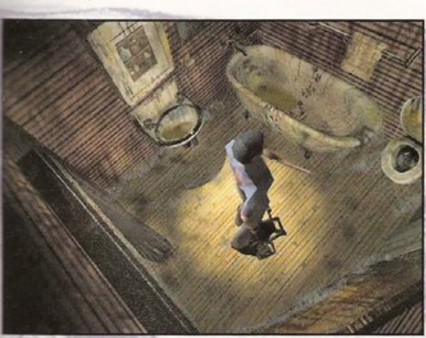
Mielőtt még bármit is tehetnénk, a mocsok kis kriptaszökevény bekapcsolja a magnót, amelyről felhangzanak az átkozott szavak. Mindezek hatására, az erdő mélyén lakozó ősi gonosz feléled évezredes szundijából és kiszabadulván a rabságból, elindul megkeresni vajon ki is verte ki szeméből az álmot. Pechjére, éppen szegény Lindával fut össze a házban. A folytatás már mindenki számára ismerős lehet. A főgonosz magával hurcolja Lindát, miközben maga mögött hagyja saját démoni seregének csatlósait, akiknek Ash elpusztítása lesz a feladata. Azért nem vagyunk mi sem teljesen védtelenek, nálunk lesz a módszer, mellyel örökre eltüntethetjük a föld színéről a gonoszt. Nem meglepő, apuka mégsem mondott fel minden oldalt az öreg magnóra. A könyv egyik fejezete tartalmaz egy speciális varázsigét, aminek segítségével képesek vagyunk időalagutat képezni, és azon keresztül visszarepíteni a mumust múltba. Már csak annyi a dolgunk, hogy a házban és a környező helyszíneken szanaszét heverő könyvlapokat megkeresve és összeszedegetve, elmondjuk a hókusz-pókuszt.

Egy valamit megígérhetek, nem lesz könnyű dolgunk és ezt nem csak az ellenfelekre értem. A játék igen sivár kinézetet kapott és még annál is borzasztóbb irányítást, így legalább 2-3 órát el lehet bajlódni, míre megszokja az ember. Jómagamnak sehogyan sem sikerült tökéletesen ráhangolódni az egészre, mert néhol annyira pixeles a grafika, hogy egyszerűen nem látom hova is kell ütni.

Másik érdekesség. Az ellenfeleink a padlóból vagy csak úgy a semmiből jönnek elő. Akárhogyan is próbáltam folyamatosan csépelni őket, átlagosan 3-4 alkalommal mindig sikerült belém tenniük egyet-egyet. Miután elpusztultak, hátrahagytak maguk után egy egészségügyi csomagot, lőszert a pisztolyhoz, vagy a sörétes puskához. Ha ez nincs, már az első nyamvadt pályán sem lehet átvergődi, annyira túlnehezítették az előrejtúást. Az újabb szívfájdalmam az agybeteg konzolos mentési mizéria. Biztosan ismerősek ezek a nagy ládikók, ahová bepakolhatunk néhány használaton kívüli apróságot. Ha ilyen láda közelében vagyunk, akkor használhatóvá válik a mentési opció a következő módszerrel. A felszedhető magnószalagok mind-

EVIL DEAD
HAIL TO THE KING





▲ A slozi éppen kapóra jön, már a félelem miatt...





egyike egy kimentést jelent. A kinyitott ládáknál az addig inaktív mentési felirat, immár elérhetővé válik (ugye ismerős ez, csak máshol valami írógép is volt a dologban). Ó jézus, miért nem lehetett ezt normálisan kivitelezni és beépíteni egy „save game" menüt. Talán a tengerentúlon kevés a vinyók kapacitása? Nem fér el rajtuk az a 200 Kbyte-os mentés. Na, ha már túljutottam az első megrázkódtatásokon, evezzünk valamivel békésebb vizekre.

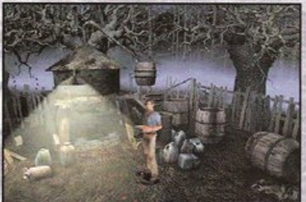
Egyszerre két fegyvert használhatunk a kezeinkben. Egyik a láncfűrész, amivel kaszálhatunk is, vagy beindítva szétmetélhetjük a démonokat. Sajna a működéséhez benzinórára lesz szükség, és ebből az első pályákon nem lesz valami sok (mondjuk, ez függ a nehézségi fokozattól is). Rögtön az elején hozzájuthatunk egy jópofa tűzoltóbaltához is, ami szerintem a leghatásosabb eszköz. A fűrész és a balta váltogatott kombinációjával, még tudunk is előre haladni. Kapunk egy pisztolyt is és 30 lőszert hozzá, de inkább hagyjuk bent a batyuban. Mindenre jó, csak démonlövöldözést nem kell vele végrehajtani.

A nagyobb kaliberű játékszerek valamivel hatékonyabbak és lőszer is van hozzájuk. Aztán lesz itt még egy ásó is, zombihantolási célokra felkészítve. Nem maradtak ki a speciális cuccok sem, melyek mindegyike valami különleges továbbjutási célra használható fel. Akadnak közöttük kombinálható tárgyak is. Van, hogy három darabból áll össze majd az egész. Néha rálelhetünk extra egészségügyi dobozokra is, melyek fullra töltik az energiánkat (a kicsi egy harmadot tesz rá). Található még valami varázslötty is, ami idólegesen gyógyít és tölti az energiánkat, mégis a leghasznosabbnak a töménytelenül megszerezhető kisebb kiszerelésű gyógy-dobozkák bizonyulnak.

Az abszolút pálmát azonban a gyógyító gombák viszik el (hogyan jön a gomba az ED-hez, akkor már mért nem kecsketej). Több színben is fellelhetőek, mutatva a gyógyhatásukat.

Az első lapok megszerzése a házban és annak közvetlen környékén történik, ahol össze-vissza 2-3 ellenfélfajtával kerülhetünk szembe. Megnyugtatásként közlöm, ha egyszerre hárman jönnek ránk, akkor nekünk reszeltek. Talán a pisztoly használatával valamennyire növelhető a túlélés esélye. Maga a játék a térkép átbőngészését megejtve egy tucatnyi helyszínen folyik le. Semmi segítséget nem kapunk. Ha rossz irányba kezdünk, azt abból lehet észrevenni, hogy az ellenfeleink ereje és mérete meghaladja a fegyvereink teljesítőképességét. Ilyenkor kilépés és újratöltés. Jó nem?

Az egészben a legidegesítőbb az állandó újrakezdés. Ez ront az egészen a legtöbbet. Ha legalább ki lehetne menteni, a hiányosságai ellenére még nyugodtan játszható lehetne. De így inkább kínszenvedés, mint szórakozás és én ezt sajnálom a legjobban.





▲ Vajon honnan a fenéből került ide ennyi vér?

Raimi látta ezt?

A program első képsorainak megpillantása után, rögtön a Resident Evil jutott az eszembe. Annak idején, ugyanezt a látványt (anno PSX) földbe gyökeredzett lábakkal néztük és el sem hittük, hogy valóság lehet. Ami az ED-et illeti megint zsebkendőért nyúltam, csak nem az örömkönnyek miatt. Elképzelni sem tudom, hogyan lehet 2001-ben úgy kiadni egy játékprogramot, hogy a grafikai színvonal gyengébb legyen az előző évben tapasztalt legrosszabbnál. Most nem a szépségre, inkább a sebességre célzok. A felbontás 512x384-ben maximalizált, és mindezek mellett néhol olyannyira beszaggat, hogy az már egyenest röhejes. Ash úgy fut, mintha lassított filmet néznénk. Pre-renderelt programról beszélünk, ahol magát a hátteret meg sem kell mozdítani, csak az alakok és mozgásuknak 3D leképezése a program feladata.

Valószínűleg az egész játék egyetlen konverzió, ahol a kód minden géptípusra ugyanaz, csak fogták és „átbutítgatták" egyikről a másikra. Volt szerencsém látni a PSX és a Dreamcast-os konverziókat is és nyugodtan mondhatom, ott sem tapasztaltam jobbat. Íme egy újabb példa rá, hogy soha nem szabad az embernek beleélni magát valamibe, mert annál jobban fáj a valóság.

-Uriel-

www.evildeadgame.com

THQ / Heavy Iron Studios

PII 600 (PII 400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	5
JÁTSZHATÓSÁG	4
SZAVATOSSÁG	5
ZENE-HANG	6

✓ - köze van az Evil Deadhez
- a zene és a hangeffektek tűrhetőek

✗ - grafikai borzalom
- tetű lassú
- állati nehéz játékmenet
- konzolos mentés
- újratermő ellenfelek

45



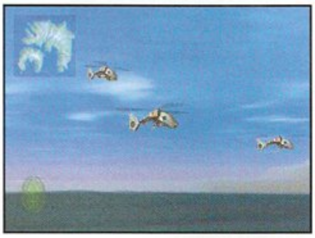
Hostile WATERS

Anteus visszatér, hogy rendet csináljon

2032-ben a földlakók, rég elfelejtve az utolsó háborút is, bizonytalan, de békés világban élnek. Már nincsenek fegyvereik, el akarják felejteni a múltat, és a szörnyű világégéseket. De a csodás békét és az emberek felhőtlen boldogságát beárnyékolja a rideg valóság. A föld pénzügyi hatalmasai, a legbefolyásosabb befektetők, a már mellőzött tábornokok megalakították az "Old World Cabal" nevű titkos szövetséget, amely a békés jövőnek üzen hadat, ennek az "eszményi" világnak a romba döntésén fáradozik, ismét háborúkat és gyűlölködést akarnak. Az "Old World Cabal" nevű szövetség húsz mesterséges szigetből álló megközelíthetetlen birodalmat épített ki. Ezekről a szigetekről irányítják az emberiség békéjét és a Föld nyugalmát romba döntő "hadműveleteket". Az emberek számára megközelíthetetlen ez a terület, hiszen már nincsenek fegyvereik, de az óceán mélyén van valami már húsz éve eltemetve. A maroknyi ellenálló csapatnak ez ad csak némi reményt, hiszen ha sikerül épségben kiemelni a tenger mélyéről, akkor azzal akár a háborút is megnyerhetik. Ez a valami nem más, mint az Anteus nevű romboló, amelynek van egy különlegessége. A fedélzetén, egy nanotechnologiára épülő gyártósor van, ami képes a roncsokból és a fémhulladékból, ragyogó új fegyvereket építeni.

Talán valóban az "Anteus" lesz az emberiség "békéjének" a megmentője?

Nos ez fog kiderülni, ha átveszitek az Anteus parancsnokágát. Hát én átvettem az irányítást és rögtön le is mentem hídba. Na nem egészen az Anteus hídjába, mert a fejlesztők által ajánlott konfiguráció alapján ugyanis (P-II 350 64M) azt sejtettem, nem lesz semmi gond a játék futtatásával, de tévedtem. A bevezető mozi alatt ugyanis akkorát szaggatott a program a gépemen (C-600/900, GF-2MX 128M) hogy időnként azt hittem diavetítést nézek. Érdekes módon ezzel a szaggatással csak az átvezető animációkban találkoztam, játék közben bármilyen zsúfolt volt is a monitor, semmilyen fps lassulást nem éreztem. A játék grafikai motorja első ránézésre az Incoming-ra hasonlít, de a kiadott hivatalos információk szerint a Rage által fejlesztett játékok közül az első négy olyan játék közé tartozik, amelyiknél az S3 textúra tömörítést is bevetették. Az Incomingos élményem mindezek ellenére mégis megmaradt, mivel bár a GF-2MX kártyám állítólag már kezeli az S3TC-t de ebből én semmit nem vettem észre. A grafika valóban teljesen 3D, ugyanis az egér mozgatásával változtatni lehet az irányított egység nézetét, lehet közelíteni, távolítani, menet közben nézhetjük oldalról és szemből is a támadó gépünket. A terepről semmi extra vagy látványos dolog nem ugrik a monitorról a szemünkbe, de végül is minden a helyén van. A harc közben látható robbanásokról, effektekről, csak azt tudom mondani, alaposan kidolgoztak mindent, kezdve onnan, ahogy telik egy nap, úgy változnak a fényviszonyok, a nap fénye és az árnyékok vándorolnak, időnként beborul az ég, és elkezd esni az eső, sőt be is sötétedik, és akkor be lehet kapcsolni az éjjellátót (tudjátok, amitől olyan randa foszforeszkáló zöld lesz minden).







De nem untatlak tovább benneteket a grafikával, hiszen ez a terület az, ami a különféle videó kártyákkal valószínűleg más-más benyomást fog kelteni, attól függően ki milyen vason gyürkőzik neki. A hangokról semmi különöset nem tudok elmondani, legfeljebb azt, hogy az animációk alatt a történethez illő zene szól, játék közben pedig az éter az Anteus számítógépének (már megint nőnemű a számítógép) és a harcoló egységek párbeszédétől hangos, harc közben pedig a lövések és a robbanások zajai, igazi csatatéri hangulatot kölcsönöznek a játéknak.

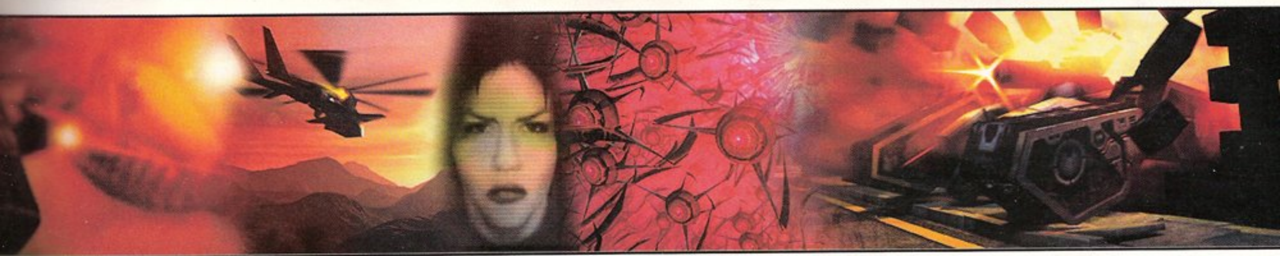
A Hostile Waters abbéli megítélése, hogy milyen kategóriába tartozik, nem könnyű feladat, ugyanis a fejlesztők szándéka szerint, ez egy teljes 3D-s akció-stratégia. Egy biztos, akció az van benne rendesen, ugyanis unatkozni nem lesz időtök játék közben. Stratégiai játék is, hiszen nem előre gyártott egységeket kell irányítani, hanem nekünk magunknak kell legyártani és felszerelni a különféle repülő, meg





▲ *Kicsit ránk esteledett...*





földön járó alkalmatosságokat. Mindehhez természetesen, a nyersanyagot is nekünk magunknak kell előállítani, mégpedig egy erre a feladatra specializálódott lánctalpas gépezettel, ami a szárazföldön található vashulladékot és a roncsokat szedi össze, és valami teleportálás szerű módon juttatja el azonnal az Anteusra. A módszer egyszerű. Egy szállító helikopterrel ki kell vinni a szárazföldre a kis aranyost, és az a hatótávolságán belül lévő fémtárgyakat begyűjti, amelyek azután azonnal felhasználható formában megjelennek az Anteus gyártó során.

Az alapanyaggyűjtéssel kapcsolatos feladatunk



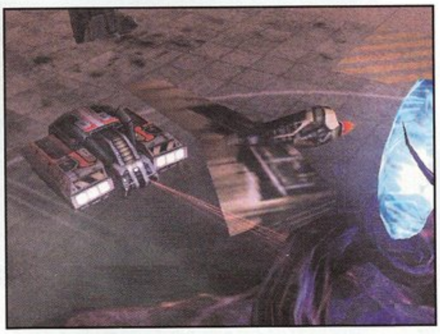
ennyiben ki is merülne, csak az a bökkenő, hogy először is az ellenség rögtön kiszúrja, hogy mire készülünk, így nem árt némi védelemmel is ellátni a gyűjtögető masinánkat, másodszor pedig önállóan sajnos nem keres magának újabb lelőhelyet, a begyűjthető roncsok pedig meglehetősen elszórva találhatók a területeken, így állandóan újabb helyekre kell irányítani. A különféle szerkentyűket, amikkel felvehetjük a harcot az ellenséggel, a bázisként szereplő Anteuson lehet "legyártani". Azt hogy legyártani, nem véletlenül tettem idézőjelbe, ugyanis ebben a játékban, ahogy a nyersanyag azonnal rendelkezésre áll, ugyanúgy az egységek készítésénél sincs gyártási idő. Az Anteus-on egy "nanofactory"-nak nevezett módszerrel készülnek a különféle harci gépezetek, ami abból áll, hogy a fedélzeten van jó néhány biochip, melyek egy-egy katona tudatát tartalmazzák. Ha valamelyik elkészített járműbe betesztek egy ilyen chipet, akkor az pont úgy működik, mintha élő katona irányítaná. Ennek a megoldásnak köszönhetően a katonák soha nem halnak meg, ugyanis ha megsemmisül egy jármű, a fedélzeten lévő chip másolatából azonnal egy ugyanolyat építhettek be a következő legyártott gépezetbe. A játék elején csak négy ilyen chip áll rendelkezésre, de a végére már tíz "katona" közül választhattok majd.



Induláskor a hajó adatbázisában lévő alapgépeket gyárthatjátok, de a küldetések során el kell majd lopni az ellenségtől néhányat az ő általuk használtak közül is, amiknek a részegységeiből egyre fejlettebb, és ütőképesebb lánctalpas, légpárnás, és repülő egységek gördülhetnek majd le a gyártó sorról, mindezeket különféle hatóerejű fegyverekkel és páncélzattal felspécizve.



A küldetések elején részletes eligazítást kaptok a feladatról egy terepasztalon, ahol minden célnak megtudhatjátok a pontos helyét, bár azok védelméről egy szó sem esik, így időnként kellemetlen meglepetésben is volt részem. Az eligazítás után, a rendelkezésre álló kevéske alapenergiából tudjátok "generálni" azt a néhány egységet, amivel nekifoghattok a küldetésnek. Egy-egy repülő, vagy harckocsi elkészítése után, a "terepasztalon", (a Rainbow Six-hez hasonlóan) előre megszabhatjátok, megtervezhetitek, hogy melyik mit tegyen, merre menjen, és hol mi legyen a dolga, ott tartsa a pozícióját, támadjon, vegyen fel, vagy tegyen le valamit, vagy egy felderítő kör után térjen vissza a bázishoz. Erre a tervezgetős módra, játék közben bármikor átválthattok, és addig "pause" módba kerül minden. A kiküldött egységek (egyszerre maximum 10 lehet) aztán teszik a dolgukat, akár magukra is hagyhatjátok őket, de a monitoron állandóan figyelemmel kísérhetitek az állapotukat, rádión pedig folyamatosan jelentik, hogy mi történik, de bármikor át is vehetitek bármelyiknek az irányítását, csak a sorszámának megfelelő számot kell megnyomni kétszer, majd a [Ctrl] billentyűt, melynek ismételt megnyomásával újra a gép fogja azt irányítani. A küldetések egy lineáris szálon futnak, hiszen az ellenség 20 szigetét kell megtisztítani, és a feladatok is folyamatosan nehezednek. Az első pálya tulajdonképpen egy oktató küldetés, amiben a program gyorsan megtanítja a játék kezelésére, a menük és a billentyűk használatára. Ezután a küldetések egyre nehezednek, és hosszabbak lesznek, egyre több fegyver (összesen 20 féle) egyre több elkészíthető egység fog a rendelkezésetekre állni. A játék vége felé lesz olyan pálya, aminek a teljesítése, akár négy-öt órába is kerülhet, így aztán arra biztosan nem lesz panasz, hogy gyorsan végig lehet nyomulni a küldetéseken.



▲ *Na ezt haza küldjük fiúk*

Egy dolog sajnos teljesen kimaradt a játékból, ez pedig a multiplayer. Pedig igazán érdekes lett volna a haverokkal kötelékben repülni a helikoptereken vagy a vadászgépeken, esetleg egymás ellen nyomulni.

Ezt az egy hiányosságot leszámítva, nyugodt szívvel tudom ajánlani bárkinek, hogy közelebbről is megismerkedjen a veszélyes vizekkel, hiszen a pergő játékmenetet, átgondolt stratégiával párosítva, igazán remek szórakozásban lehet része a család mindazon tagjának, aki érez valamilyen késztetést arra, hogy leüljön játszani egy ilyen akció-stratégia játékkal.

Clemi

www.antaeusrising.com

Interplay / Rage Software
PII 350 (PII 266), **128 MB RAM** (64 MB RAM), **D3D**

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	7

✓ *- pergő játékmenet*
- jó hosszú küldetések

✗ *- többjátékos mód teljes hiánya*

87



Star Trek AWAY TEAM

A S.W.A.T.-os fiúk is megirigyelnék, viszont az ő fejük felett nem magyaráz Data

Újabb homályos foltra derítettek fényt az Activision-nél (minden ST rajongó legnagyobb örömére). Megint gazdagabbak lettünk egy olyan csapattal ebből a nagyszerű sorozatból, melynek létezése ugyan nem volt titok, de mégis különösebben nem volt nagyobb szerepük az eddigi történetekben. Pedig hány és hány alkalommal kerültek a „főhősök" igen nehéz helyzetekbe, ahol legtöbbször már-már azt hittük mindennek vége, lehúzhatjuk a rolót. Aztán egyszer csak valami csoda folytán, megjelent néhány furcsa sötét ruhába bújtatott alak és néhány pillanat alatt rendet vágott a nagyképű Romulánok vagy a túlfűtött Klingonok között. Ha jól emlékszem, akkor a filmekben az előbb említett társulat a biztonságiak égisze alatt tevékenykedett. Sosem voltak túl sokan, mégis egy kisebb elitet képeztek a többi rendfenntartó között. Mint ahogy az intróból is kiderül, az AWAY TEAM (a rettenthetetlen vagy rendületlen csapat, ki hogyan fordítja) egy igen könnyen körbehatárolható feladattevékenységet végez a flotta keretein belül. Specialitásuk, a gyors és szakszerű manőverekkel végrehajtott túszszabadítási akciók és a különösen veszélyes helyzetek megoldásában merül ki. Például ahol egy őrült megpróbálja felrobbantani a szupermarketet, azért mert őt deka párizsival átvágta a pultos lány, rögtön hívják a rendőrség különleges alakulatát vagy a kommandósokat. Valami hasonlót képzeljünk el itt is, csak az egészet át kell ültetni a ST keretei és szabályai közé. Ha történt valami rák, akkor eddig jött az ELITE FORCE és rendet csapott a zúgolódók között (persze, csak ha a VOYAGER is a közelben volt). Talán, hogy ne legyen annyira egyhangú a történet, most megalkották a rendteremtők újabb generációját és mi ürszekér falók, tisztességesen rávethetjük magunkat a friss húsra. Azt, hogy kinek milyen mértékben jön be a program erősen a Commandos-ra emlékeztető stílusa, talán az alant elterülő leírásból ki fog derülni. Szószaporítás helyett azonban lássuk a medvét, azaz bocsi, a TEAM-et.



▲ *Csapat sorakozó, irány a gyakorlótér!*

És akkor felvillant a veres pilács...

Nem véletlenül említettem meg a Commandos-t. Az AWAY TEAM személyében egy kicsi szerepjátékkal fűszerezett, igaz taktikai-stratégiai játékot kapunk, melynek kivitelezése vetekszik bármely más hasonló kvalitású programéval. Küldetéseink kivétel nélkül problémamegoldásokból, veszélyes felderítő munkából, felszabadító és túszmentő valamint likvidálási feladatokból állnak. Az akciók végrehajtása azonban lépésről-lépésre megtervezett útvonalon zajlik, melyben a rendelkezésünkre álló már-már teljesen emberi (bocsánat, kedves vulkáni és hirogen bajtársak) tulajdonságokkal felvértezett karaktereink és azok speciális tulajdonságai, fegyverei, eszközei lesznek a segítségünkre. Lássuk mit is rejtenek ezek a finomságok, hogyan használhatjuk őket a legeredményesebben? Legelőször is ismerkedjünk meg a csapatunkkal és annak rangsorbéli felépítésével. Egyszerre négy taggal fogunk operálni, ahol az első helyet természetesen a parancsnok (commander) tölti be. Utána következik a második legfontosabb személy, a mérnök (engineer). Egyetlen csapat sem létezhet orvos nélkül, tehát kapunk egy gyógyítót is (medical officer). Ha szeretnénk életben maradni a kacifántos számítógépek és energiamezők között, egy tudományos tiszt is elkél (scientist). Legvégül, de nem utolsósorban pedig a robbantás és a fegyvermester egy személyben osztagunk elengedhetetlen tagja, a biztonsági tiszt (security officer). Minden küldetés előtt lehetőségünk van az öt csoport tagjainak bármelyikét magunkkal vinni, de egyszerre csak négy személlyel gazdálkodhatunk. Az akció ismertetése mellett kapunk egy kis segítséget, mely tárgyakra és szaktudásra van a leginkább szükségünk a feladat végrehajtása közben. Ha ezek közül hiányzik valami, nem tudunk belefogni a játékba. A kiválasztásnál több karaktert is kapunk, ahol eltérőek a reagálási idő, állóképesség, életerő, sebesség, tehát elég változatos játékmenetet állíthatunk össze magunknak. Nem is említettem még a speckó tulajdonságokat, melyek személyenként ugyancsak eltérőek. Ha nem is lövöm le az összes poént, nem bírom megállni, hogy néhányat megemlítsek. Ott van rögtön a legcoolabb karakterek egyike Slovaak aki a vulkáni faj tagja és csapatunkban a tudományos tiszt szerepét tölti be (már ha választható). Mint a filmekben. Kapunk trikordert, amivel felderíthetőek a rejtett energiaforrások, kapcsolók, de még a földben található ásványi anyagokat is megnézhetjük vele. Természetesen az életformák felkutatása és beazonosítása valamint az eldobált, felszedésre vágyó tárgyak használatának mibenléte is



ennek az eszköznek a használatától függ. A vulkáni faj tagjaival alkalmazhatjuk Spock híres „vállfogását", ha csak elkábítani szeretnénk az ellenfeleinket. Az agykontroll segítségével átvehetjük egy rövid időre a rosszfiúk irányítását, gondolataikba láthatunk vagy megbéníthatjuk az agyműködésüket. A sima tudományos tisztek az elektronika és a kompjúterek szerelmesei. Velük ártalmatlaníthatjuk az erőtereket, átprogramozhatjuk a számítógépeket vagy ajtókat nyithatunk ki és úgy egyébként kontrollálhatjuk az

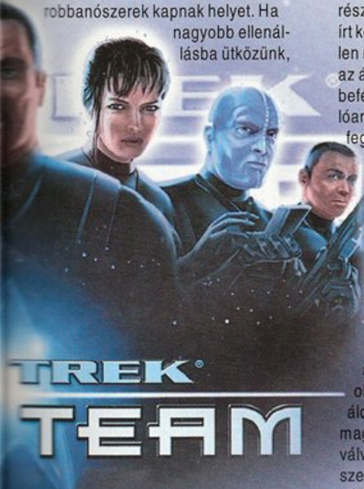


▲ *Egy kis fézermunka...*





összes elektromos cucc működését. Medikusok elsősorban a gyógyítási feladatokat látják el, de az ő eszköztárukban is van néhány nyalánkság. Például a neutral distruptor, ami csak harcképtelenné teszi az ellenfeleket és nem öli meg. Hátránya, hogy csak közvetlen közelről működik így nagyobb a veszélye, hogy az alkalmazása közben mi is kapunk a képünkre. Az automatikus gyógyítás bekapcsolásával elkerülhetjük, hogy az ütközetek közben bárki is meghaljon. Ilyenkor az orvos csak gyógyítja az embereinket, amíg azok harcolnak. Hasonlóan működik a dolog, mint a Starcraft Broodwar-nál. A biztonsági tisztnél szinte csak fegyverek és robbanószerek kapnak helyet. Ha nagyobb ellenállásba ütközünk,



nyugodtan használhatjuk a concusion grenade-et, ami egy behatárolt területen belül felrobbantva pusztító vákuumot hoz létre, így letarolva akár négy-öt ellenfelet is. Hátránya ennek is van, mégpedig hogy



nagyon pontosan kell eldobni, különben egy fabatkát sem ér. Ajánlatos, ha kimentegetjük a játékot a rázósabb részek előtt, ugyanis a precízen megírt kódnak köszönhetően szinte egyetlen másodperc alatt visszatölthető az állás. A magas „leshelyekre" befészkelődött ellenfelek ellen kiválóan beválik a távcsöves puska. A fegyvert beélesítése után (F) érdemes szépen lekushadni (C) és a vision pointert ráaggatni a likvidálandóra (V). Ekkor láthatóvá válik az általa ellenőrzés alatt tartott terület képe. Ennek szélére lopódzva már könnyen becélozható és kinyiffantható bárki. Itt is van hátráltató tényező. Az orvlövész puska max három-öt töltetet tartalmaz, és ha elhibáztuk akkor kampó, ugyanis például okáért a Romulánoknál mindig van álcázó berendezés. A zajra rögtön magukra öltik ezt, és láthatatlanná válva máris riasztják a többieket (persze utána egyből minket vesznek célba). A tudósok az igazi poén cuccok birtokosai. Néhol találhatunk élénk színű növényeket, amiből az extractorok segítségével (az inventoryban megtalálható) gyógyító nedűt csapolhatunk le. A gyógyításról jut eszembe, hogy a rendelkezésre álló hypospray mennyisége is igen szűkös, kb. nyolctíz „lövésre" elegendő. Ezt talán az elrejtett helyeken fellelhető töltőberendezések használata könnyíti meg, ahonnan egyszer fullosra tölthető a gyógyító palack tartalma. Okosan használjuk fel, mert akkor is tízre tölti azt, ha három töltet hiányzik és



▲ Ott a konzol. De hogyan jutok hozzá???

akkor is ha kilenc, de csak egy alkalommal. Legvégül a parancsnokunk jön, a csapat esze és vezetője. Ha könnyebb nehézségi fokozatban játszunk, akkor javaslatokat kapunk tőle a legbiztonságosabb útvonalakat illetően. Parancsaiban néha határozott utasítások is szerepelhetnek, mint a fegyverkorlátozás vagy az egyéni, személyre szabott akciók végrehajtásai. Ez előbbiben a mindenkinél kéznél lévő fézerek átállítása a feladat, gyilkosról-kábító fokozatra. A fézer kiválasztásánál megjelenő menüben tehetjük meg, ha a vörösen világító KILL felírtra kattintva, átállítjuk azt STUN-ra (kábítás).



▲ Hát bizony, a túlerő az túlerő



Summárum...

Ha lehet, mindenképp elmondok néhány gyors imát az ST birodalom megalkotójának tiszteletére (Gene Roddenbery). Ennyi jó tapasztalatom ritkán van egyazon témakörre épülő programnál. Megint beigazolódni látszik, miszerint nem csak STAR WARS-ból áll a világ, sőt. A szuperül megírt hangulatos zene, szépen kivitelezett videó bejátszások és a folyamatosan bővülő izgalmas játékmenet minden apró bosszúságot feledtet az emberrel játék közben. Igen, akadnak apróbb hiányosságok melyek tényleg csak a szőrszálhasogatás szintjére vinnék ezt a kis ismertetőt, ezért nem is foglakozom velük különösebben. Elég, ha csak annyit írok az említett „hiányosságokkal" sem tudok kiszakadni a játék hatása alól. Ezért megint egyetlen szóval búcsúzok. Továbbra is... ENERGIÁT!!!

-Uriel-

www.stawayteam.com

Activision / Reflexive Entertaintment
PII 366 (PII 266), 128 MB RAM (64 MB RAM)

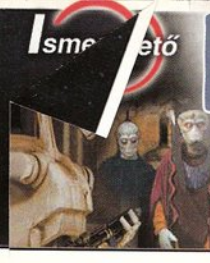
LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	9

✓ - szuper történeti és zenei aláfestés
- ugyanilyen hangulat
- Star Trek varázs

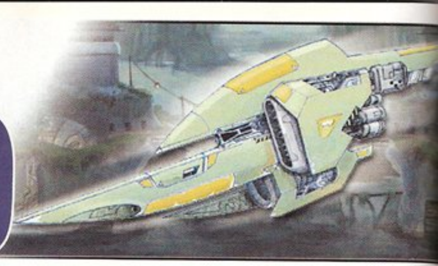
✗ - kicsi a grafikai felbontás
- apró hiányosságok a stratégiai részből
- hol van Pickard?

STAR TREK AWAY TEAM

90

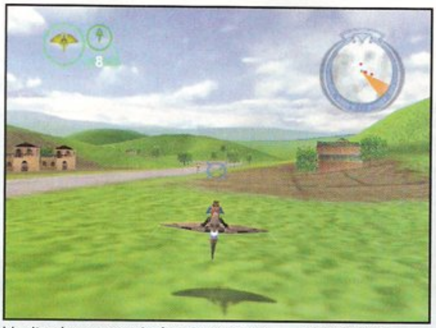


Battle for NABOO



Episode One-ról a hetedik bőr

A Star Wars, azaz a Csillagok Háborúja egy fantasztikus világ, amit George Lucas álmodott mozivászonta a hetvenes évek végén. A dolog annyira jól sikerült, hogy már generációk nőttek fel rajta, a világért és filmekért pedig mindenki rajong, aki valamennyire is kedveli a sci-fi-ket és a mozit. A filmekből és történetekből hamar óriási iparág lett, figurákat, könyveket, képregényeket, matricákat, fényképeket, vécépapírt, éttermi menüket és még többtízezer egyéb különféle terméket árultak Star Wars logóval az elmúlt majdnem negyed évszázadban. A Star Wars témájú játékprogramok is nagyon hamar megjelentek és időtlen idők óta megállás nélkül özönlenek, ez méginkább felpörgött, mióta a „birodalom" vezetője, George Lucas saját játékcéget alapított LucasArts néven.



Sokat kellett várnunk a film negyedik részére (mivel jómagam is, ha nem is elvakult, de rajongó vagyok), ami végül 1999-ben el is készült, és az eredeti három film előzményeihez, az egész történet kezdetéhez repített vissza minket. Látványra és trükkökre nagyon ott volt, mégis számomra, és azt hiszem ezzel nem vagyok egyedül, egy kis csalódást is okozott, persze azért eléggé bejött. Talán az volt a baj, hogy túlságosan tökéletesre, a közízlésre akarta igazítani Lucas a filmet, hogy mindenki azt kapja, amit elvár, továbbá a legfiatalabbak is megértsék és felhőtlenül élvezhessék (aztán pedig rászokjanak a filmről elnevezett menüre a kedvenc éttermükben és megvetessenek minden terméket, amin a Star Wars: Episode I címke szerepel), persze az is lehet, hogy csak sokat öregedtem az első részek óta, és már kicsit más szemmel nézem a sorozatot. A film jó alapul szolgált arra, hogy végre ne csak az első három rész és néhány apróbb elágazás legyen az újabb játékprogramok témája (hiszen azokból már valószínűleg több mint száz volt, főleg ha minden gépet, konzolt és arcade masinát is vizsgálunk), de fejlesszenek minden gépre minden stílusú játékból egy rakás újat is, amit a legújabb film, a Baljós Árnyak ad el, és ami e film történetéből építkezik.



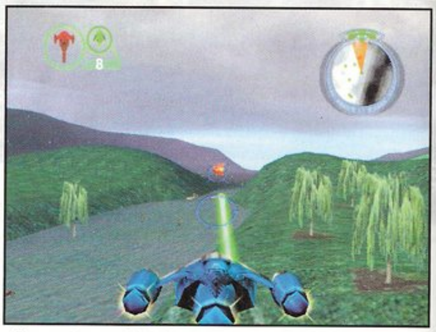
▲ *Droidtalanítás az utcákon*

Általában a LucasArts játékok jól szoktak sikerülni, de azért mindig vannak erőltetett példányok is, amiken lehet érezni, csak azért lettek összerakva, hogy mégegy játék készüljön az adott filmből és mégtöbb pénzt hozzon a cég konyhájára. Sajnos egy kicsit ilyen lett a Battle for Naboo is. A játékot a nagy nevű (Amigán nekik köszönhettük többek között a Turrican-eket) Factor 5 készítette, akik mióta Németországból átköltöztek az USA-ba, szinte kizárólag a LucasArts-nak dolgoznak (ez volt a költözés oka is, hogy jobban együtt tudjanak működni). A cucc lényegében egy lövöldözős játék, leginkább a szintén Factor 5 által két éve készített Star Wars: Rogue Squadron-ra hasonlít. Őszintén szólva azt a játékot már nagyon régen láttam utoljára, mindenesetre emlékeim szerint ez kiköpött olyan, a radartól a célkereszten át az irányításig, de a látvány sem sokat fejlődött, ha egyáltalán fejlődött. Valószínűleg a Factor 5 csak kicsit dolgozott azon az engine-en és új játékot épített rá. A Battle for Naboo egyébként eredetileg Nintendo 64-re jelent meg, gondolom párhuzamosan fejlesztették PC-re is (más verzióról nem tudok), de mivel a N64 már elég elavult vasdarab a mai PC-khez képest, ez tovább szűkítette a játék és a látvány lehetőségeit. Nyilván minden tárgyat, ellenfelet, épületet és egyebet csak egyszer modelleztek le, ezt pedig olyan alacsony poligonszámmal kellett megoldaniuk, hogy a N64 is tökéletesen, akadásmentesen futtassa a játékot, mindezek eredményeként a játék PC-n sajnos elég messze van már az élmezőnytől vizuálisan. Ez persze nem feltétlenül baj, akinek gyengébb gépe van, és nem akar GeForce3-at venni, az jól elszórakozhat ezzel az anyaggal.

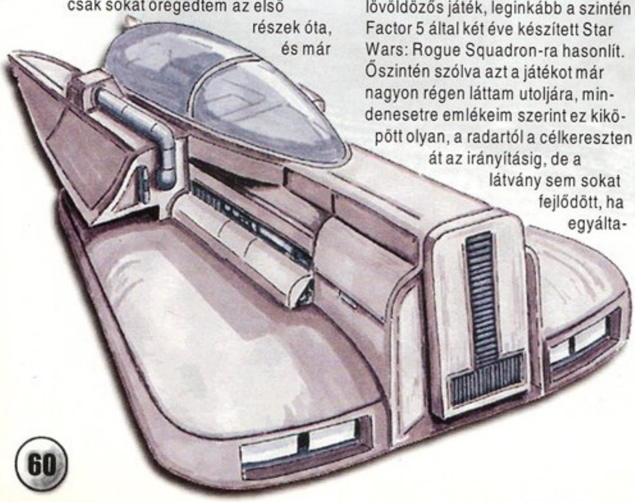


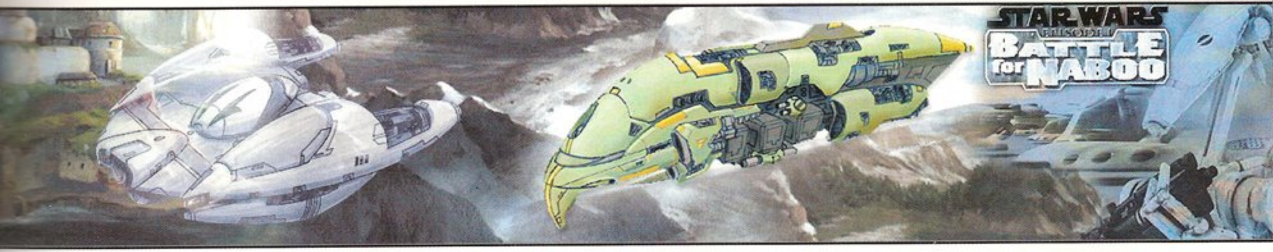
A történet

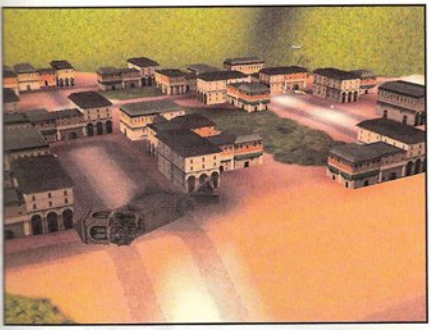
A játék tehát az utolsó filmre, a Star Wars: Episode I-ra, azaz a Baljós Árnyakra épül. A békés, virágzó bolygót, az izraeli származású tinédzser királynő, Amidala és az afroamerikai beütésű Jar Jar Binks otthonát, a Naboo-t kifizethetetlen adókkal sanyargatja és egy robothadsereggel támadja a Trade Federation, amely mögött mi nézők tudjuk, hogy a gonosz Palpatine szenátor (a későbbi Császár) áll, ám a történet szereplői ezzel csak a következő részekben szembesülnek. Mi a Naboo Királyi Hadsereg egyik tehetséges hadnagya, Gavyn Sykes bőrébe bújunk, aki nem szerepelt a filmben, így vele a Rogue Squadron-hoz hasonlóan a filmben nem látható, ám abba többé-kevésbé beleillő küldetéseket kell végrehajtanunk. Mivel a történet csak elágazás, így nem vonultat fel sok új ötletet,



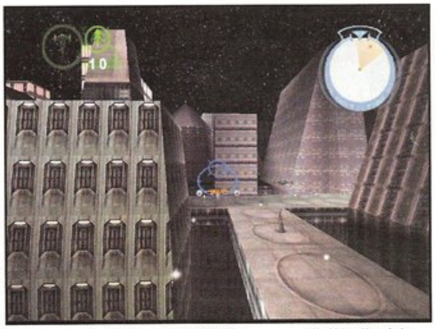
▲ *...pedig az időjós napos időt mondott*

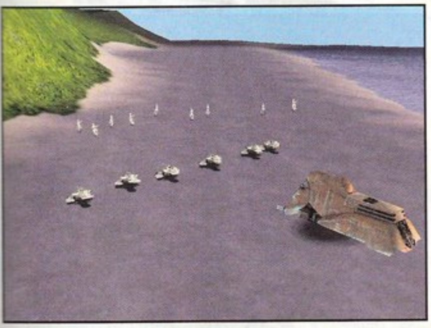




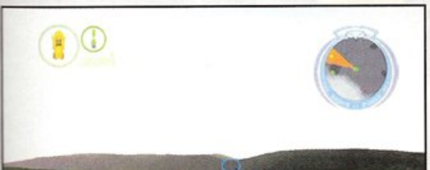


▲ *Dőőőőőőől a fa...!*





ugyanígy sajnos a pályák sem igazán sokszínűek a 15 küldetés (és 3 bónuszpálya) alatt. A játék elején a fővárosból, Theed-ből kell menekülnünk Kael kapitánnyal együtt, akivel ezután a bolygó felszínén (füves dombok és hegyek között, sziklakanyonokban és folyómedrek felett) sok küldetést kell végrehajtanunk. Ezek többsége abból áll, hogy szövetségeseket és civileket kell védenünk, foglyokat kell szabadítanunk és kísérnünk, életben kell maradnunk és megsemmisítenünk az ellenség droidjait, hajóit és űrhajóit. Pár pálya után egy Hutt csempésszel, Borvoval is szövetséget kötünk, akiről hamar kiderül, hogy áruló, megöli a kapitányt, és sok bonyodalmat okoz. Néhány küldetést az űrben kell végrehajtanunk, ott a Trade Federation kommunikációs és droid irányító központjait kell megsemmisítenünk (ahogy a Jedi Visszatér és a Baljós Árnyak filmekben). A játék végén pedig elterelő támadást kell intéznünk az ellenség kezére jutott főváros, Theed ellen, amíg Panaka kapitány és Amidala királynő visszafoglalják azt, majd a végső csatát is meg kell vívnunk. Ezután további három küldetés következik, amennyiben elnyerjük azokat, az egyikben még a Coruscant-ra is eljutunk, hogy Darth Maul ellen harcoljunk ott.



▲ *A papíremberek inváziója*



A motor és technológia

A játékban tehát, akárcsak a Rogue Squadronban, pályánként változó repülő alkalmatosságokat kell kormányoznunk és nem túl komplex küldetéseket végrehajtanunk (pályákon megadott pontokat kell elérnünk egy darabban, vagy kijelölt ellenfeleket kell megsemmisítenünk). A Battle for Naboo elég egyszerű lövöldözős darab, bár kis szabadságunk van a járművünk irányításában, főleg a lövöldözés és a lövedékek elkerülése lesz a célunk, nincsenek ennél bonyolultabb dolgok, még felszedhető fegyverek, kulcsok és kapcsolók sincsenek, így sajnos az anyag elég könnyen megunható, ráadásul a látvány sem kárpótolja az embert. A robbanások és fények elég egyszerűek, idejétmúltak, holott egy lövöldözős játéktól ezen a téren mindenki sokat vár. Az engine Factor 5 fejlesztés, a játék néhány programozója írta, így ez messze elmarad a jelenlegi vezető engine-ektől, de még a néhány évvel ezelőttiektől is. Mindent nagyon alacsony poligonszámmal modelleztek, gyakran láthatunk papírembereket is. A talaj még valamennyire látványos és részletes, ahogy a főváros belseje is, de a többi pályán nagyon kevés a tereptárgy. Árnyék vetül a talajra, de másra nem, nincsenek részecskék (particles) és lekerekített formák, amiket minden PC játékos elvár már manapság, nagyon látszik, hogy a game N64-re lett optimalizálva. Az irányítás rendben van, leszámítva azt, hogy mozgás közben nagyon nehéz függőlegesen célozni. A lassan mozgó és álló ellenfeleket lehetőleg fedezék mögül előbukkanva támadjuk (persze ez leginkább az első pályákon válik be, később okosabbak lesznek az ellenfelek, jobb reflexekkel és nagyobb tűzerővel rendelkeznek, továbbá alig lesznek tereptárgyak), a köröző űrhajókat, amiknek bizonyos tér kell a forduláshoz, viszont érdemes úgy támadni, hogy minimálisra vesszük vissza a sebességet, és pontos célzásokkal leszedjük őket. Talán a játék hangja a legkiemelkedőbb, ami nem csoda, olyan veteránoktól, mint Chris Hülsbeck és Rudolf Stember nem is vár kevesebbet az ember. Bár sajnos ezek sem vonultatnak fel sok újdonságot, mind a zenék, mind a hanghatások ismerősek lesznek a filmből.

Az ítélet

A Battle for Naboo-n sajnos minden tekintetben látszik, hogy eredetileg N64 játéknak készült, ebből következően legalább 2-3 évvel el van maradva a mai PC-s akciójátékoktól. Sajnos a modellek is poligonszegények, részecskék, komolyabb fények, kidolgozottabb robbanások, lens flare és hasonló effektek sincsenek, pedig egy lövöldözős anyagtól nagyon elvárnánk ezeket. A játék mindenképp egy light-osabb Star Wars darab, sok munka lett volna mai PC szintre emelni, bár N64-en valószínűleg a jobb játékok között van. Akinek tetszett a Rogue Squadron, annak persze ez is nagyon be fog jönni, amennyiben nem vár annál szebb látványt két év elteltével. Rajtuk kívül csak a legnagyobb Star Wars fanatikusoknak ajánlom a Battle for Naboo-t.

Credo

www.lucasarts.com

LucasArts / Factor 5

PII 300 (PII 233), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	5
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	4
ZENE-HANG	7

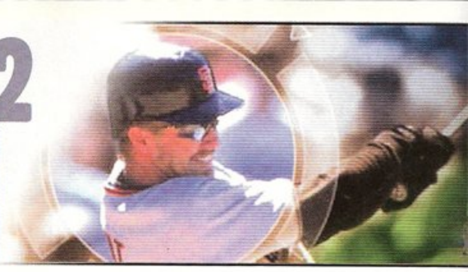
✓ *- Jar Jar Binks-re ráesik a Star Wars logó a játék elején*

✗ *- 2-3 éve ütőképes lövöldözős anyag lett volna, most kissé már elmarad az átlag mögött*

68



HIGH HEAT 2002 Baseball



Csak hívőknek!

Kéremszépen, a helyzet a következő: amikor a hónap másik baseball játékát teszteltem, még nem tudtam, hogy szerencsém lészen majd újra ezt tenni, pár héttel később, így némileg meglepett, amikor ismét egy pályán találtam magam, a kezemben egy ütővel.

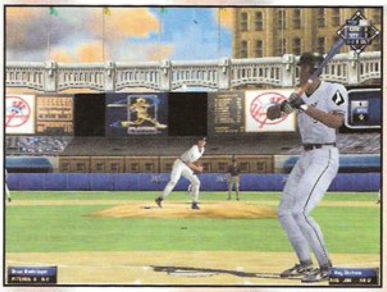
A High Heat 2002 történelmi hátteréről nem nagyon tudok és nem is akarok beszélni, bár tény, hogy a Sammy Sosa High Heat Baseball, amit jó 8 hónapja teszteltem szinte tökéletesen megegyezik ezzel a kiadással. Jó fejlemény, hogy közben szó szerint rákattantam a Triple Play 2002-re, mert így már sokkal jobb rálátásom van a sportra, hiszen mióta Sz.JVC. a kezembe nyomta a fent említett játékot, napi 2 mérkőzésnél nem adom alább.

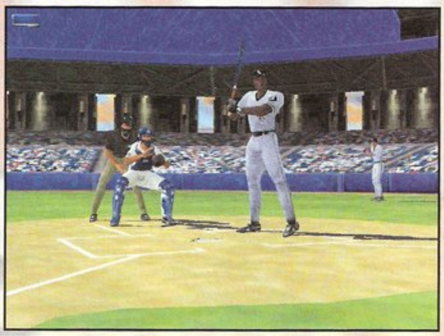
Persze be kell ismernünk, hogy a High Heat fejlesztőinek, a 3DO-nak, bizony elég kemény dolga van, mivel akárhol, akármikor kiadnak egy sportjátékot, beárnyékolja őket az EA-Sports által támasztott normarendszer, amit változásokkal, újításokkal megtámadni, bizony nem feltétlenül tuti vállalkozás. Ráadásul ugyebár a Triple Play mint már mondtam az irányíthatóság csúcsa ebben az idényben, így a 3DO-s srácoknak igen-csak magasra tették a mércét.

Visszatérve a jelenleg aktuális játékra, azt kell mondanom, hogy nagyon kettős érzelmeket váltott ki belőlem. A pozitív dolgok közé sorolhatom, hogy a program nagyon szép és stílusos. Minden forma, menüpont, látványi elem tökéletesen áthozza a baseballban megszokott stílusjegyeket és tényleg szemet gyönyörködtetően látványosra sikerültek a pályák és hátterek. A játékosok mozgása és viselkedése tényleg a spiccen van, így a hangulati elemekkel nem igazán lehet gondja senkinek. Látvány szempontjából talán az egyetlen hiba, a menürendszerek Windows-szerű része, ami szinte teljesen felesleges és ronda. Persze, ezt már a 8 hónappal ezelőtti játékban is kifogásoltam. Úgy látszik, egyedül vagyok a véleményemmel.



▲ *Kaman bébi, letszdú dő tviszt!*





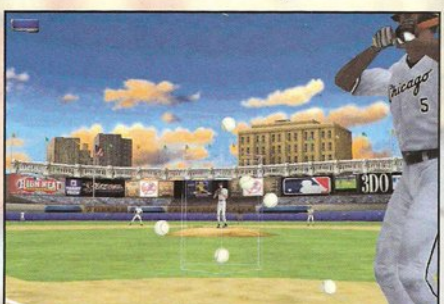


A program profizmusa lenyűgöző. Olyan mélységekig áshatja bele magát az ember a versenyekbe és játékosokba, hogy nagyobb baseballrajongók már csak azzal is órákat ülhetnek a gép előtt, hogy végignézegetik a statisztikákat és mindenféle eredményeket. Szerencsére, amikor tartalmasságról és pontosságról beszélek, ezen a grafikai beállításokat is értjük. Kevés sport program van, ami ennyire ad a gépek tudásának figyelembevételére. Ennek következtében ez a játék játszható gyakorlatilag minden 3D kártyával és bármelyik P 233-nál erősebb procival rendelkező gépen.

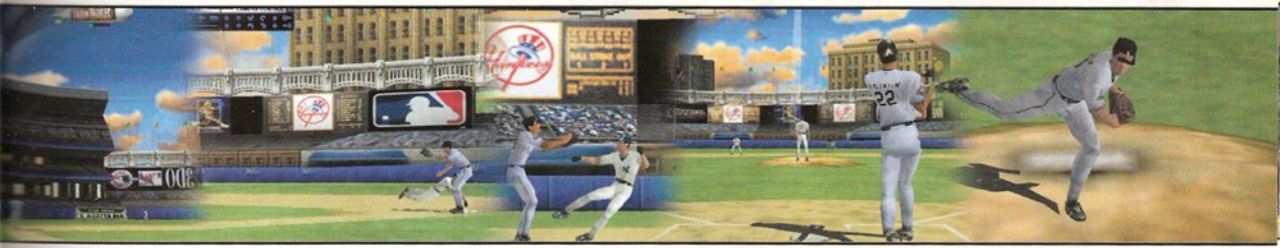
A grafikai beállításoknál mindent belőhetünk, színmélységtől kezdve a felbontáson át a pályák látványának a részletességéig. Ha valakinek bírja a gépe, akkor repkednek a felhők, és minden fűszál különáll a pályán, ha azonban egy gyengébb masinátok van, akkor csak kikapcsoljuk a felesleges dolgokat és a játék simán fut majd, akadozás nélkül. Ez a menüpont, mint jelenség nem újdonság, rengeteg játék van, ahol ilyen pontossággal adhatjuk meg a grafikai felbontást, de sportprogramban viszonylag kevés alkalommal kapunk erre lehetőséget. Ez inkább az FPS-programokra jellemző.

Ennél a sportágnál ráadásul különösen sok energiát kell fordítani a reflexekre és a másodperc törtrésze alatt továbbított labdákra. Ha valaki egy olyan számítógépen játszik, ahol akadozik a mérkőzés — szinte semmi esélye nincs egy tapasztaltabb ellenféllel vagy a géppel szemben.

Összegezve a tartalmi részeket, tényleg ott van a spiccen a program. Ráadásul még gyakorolni is lehet a játékban, ami fontos lehet ennél a sportnál, hiszen rengetegen nem ismerik a szabályokat. Ha már a sza-



▲ *Bunda! Ennyi labdát nem tudok megütni!*



…bályokról beszélünk, azért hozzáteném, hogy kimarad a programból a tökéletes szabályleírás. Azért az jó lenne. Talán a készítők azt feltételezték, hogy aki arra vetemedik, hogy egy csomó pénzért megvesz egy baseball játékot, valószínűleg ismeri a sportot.

De lassacskán térjünk át azokra a tulajdonságokra, melyek a program másik megítélésébe tartoznak és a negatív tartományba sorolom őket. Pontosan abból adódóan, hogy a játék vérprofi, maga a játszhatósága is valami hasonló mércét üt meg. Különösen azután, hogy sikerült végre a Triple Play-el egy hihetetlenül játszható programot a piacra dobni, különösen oda kéne figyelni a dinamikus és egyszerű irányításra. Sajnos ez itt teljesen kimaradt. Nem vitatom, hogy hasznos kameraállások és még hasznosabb labda útvonalak segítik a játékunkat, de mit érünk a gyönyörű látvánnyal és 35 különböző taktikai felállással, ha alig tudjuk elütni a labdát! Vagy ha sikerül is eltalálnunk a labdát, azt a legvadabb álmainkban sem remélhetjük, hogy csont nélkül elfuthatunk bármeddig. Pillanatok alatt kiejtenek minket kegyetlenül, még a legegyszerűbb fokozaton is.

A mérkőzés közben jelentkező problémák közül talán a legzavaróbb a játékosok „lyukas keze". Nem sikerült még rájönnöm, hogy miként tudok biztosra menni egy száguldó labdával kapcsolatban. Rengeteg alkalommal érezni, hogy már rajta állunk a labda feltételezett röppályáján, ám valahogy mégis elhúz az a fránya golyó a tenyereink között. Vetődni már nem is próbáltam, azt meg, hogy esetleg egy home run-közeli labdát a kerítésre felmászva esetleg elkaphatok, már csak utópisztikus ábrándjaim közé sorolhatnám be.

Sajnos, nem jobb a helyzet akkor sem, amikor dobni készülünk a játékban. Ha valahogy sikerült is kiválasztanunk a dobás típusát, az esetek 75 százalékában eltalálja az ütő és ebből 70 százalékban olyan helyre repül, ahol nem tudjuk rögtön megfogni.

Folytathatnám még a nehézségek sorolását, de legyen elég annyi, hogy ha sikerül valahogy elkapnunk a labdát, és el tudjuk dobni a megfelelő irányba, addigra már mindegyik bázison álló ellenfél átfutott a célhoz. Sajnos, úgy érezni a játékban végig, mintha kizárólag azoknak íródott volna, akik esznek, isznak, baseballoznak. Azt már meg sem említem, hogy először jó 45 percig tartott, mire megtaláltam, hogy miként lehet beállítani, hogy a mérkőzést a billentyűzetről kezelhessem.

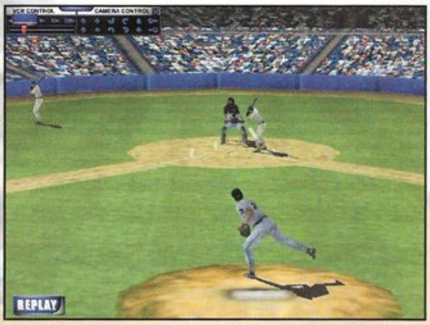
Ha egészében nézem a programot, igazából nem tudom, hogy melyik tulajdonságok dominálnak. Azt, hogy vajon a jó tulajdonságok vagy a rossz tulajdonságok „súlyosabbak" nektek kell eldönteni.

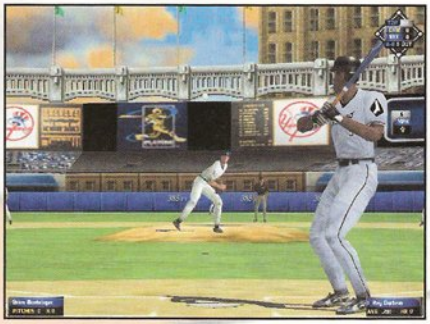
Talán nem szerencsés Magyarországon ilyen programot forgalmazni, de ha már valaki úgy döntött, hogy a hazai piacon is bepróbálkozik ezzel az alapvetően amerikai játékkal, nem feltétlenül a sport profi szimulációjára kéne törekednünk. Mert a High Heat 2002 már-már baseball szimulátor. De vajon mennyire lehet szimulálni egy játékot, egy olyan ember számára, aki alig ismeri a szabályokat?

Én amondó vagyok, hogy első lépésben vegyetek egy sportlexikont a kezetekbe és tanulmányozzátok át a dolgot. (Vagy választhatjátok a jobb verziót és felkereshetitek a Magyar Női Baseballválogatottat és kérhettek eligazítást tőlük. Ők biztosan jobban bevezethetnek a dolgok mélységeibe) Szóval, első lépésben üljetek neki és tanuljátok meg a szabályokat. Utána vegyétek meg a Triple Play Baseballt. Ha már ott végigvertetek mindenkit, akkor már vagytok annyira tapasztaltak, hogy belevessétek magatokat a High Heat 2002-be. Tény, hogy a játék egy egészen új dimenziót nyit meg, mint látvány, mint hangulat tekintetében, de akárhogy is próbálom (még magamat is) meggyőzni a saját írásomban, egyszerűen nem tudom azt mondani, hogy feltétel nélkül ajánlom.

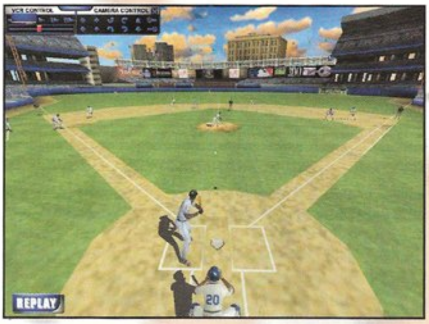
Talán ha elvakult játékosa lennék ennek a sportnak! Talán akkor megtalálnám azokat a pontokat, ahol egyértelműen a többé fölé magasodik a program, de eddig csak a két szemem és a hiányos, de feltétlenül becsületes tapasztalatom alapján ebben a sportágban.

-Adam[1]-





▲ Na, hol van a labda?





▲ És képzeljétek: ez az ütés szabálytalan volt!

www.3do.com/highheat/2002

3DO / 3DO

PII 450 (P233), 128 MB RAM (32 MB RAM), D3D!

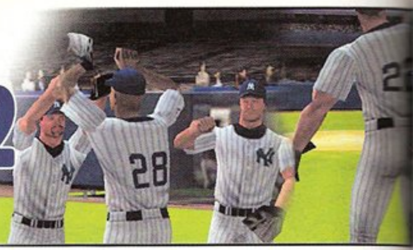
LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE-HANG	8

✓ - gyönyörű, professzionális és látványos

✗ - nagyon nehéz, magyar embernek túl élethű

77

Triple Play BASEBALL 2002



„Elnézést... kérnék egy fa testápolót!"

Merthogy tulajdonképpen miért is nem baseballozik ebben az országban senki?! Vajon azért, mert a sport túl bonyolult? Nem hiszem. Természetesen azt mondhatom, hogy kulturális okokból nem igazán való a mi kis emberfajtánknak a játék, de ettől függetlenül a nagy amerikanizálódás ellenére, valahogy mégsem nyitottunk az amerikaiak ütögetős játéka felé. Mielőtt valaki a torkomnak ugrana, közlöm, hogy igenis tudok a magyar Baseball-csapatról és gratulálok nekik, hogy eddig életben tudtak maradni.

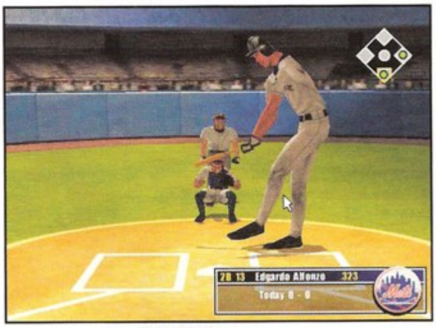
Szóval, magyar embernek kicsit nehézkes megérteni, hogy mi a jó abban, ha csapkodjuk a labdát és kergetjük a tégla darabokat a pályán. Tartalmilag sem látványos és tudásban is igen fura irányban kell fejlődni. Ennek ellenére én baromira szeretem a játékot és játszottam már nagypályán és számítógépen is rengeteget. Az életben játszani nem túl nehéz, ugyanis a magamfajta kezdő úgysem találja el a labdát.

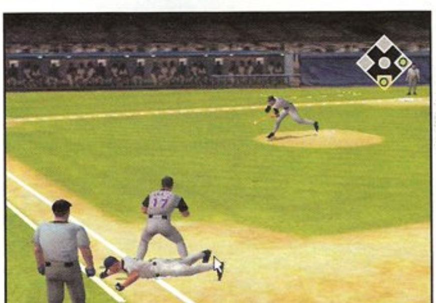
Persze nekünk találták ki a Softball-nevű játékot, ami mindössze a labda és pálya méretében különbözik a „rendes" baseballtól. Ott a labda nagyobb, míg a pálya kisebb.

Az életben nehezen megy és számítógépen sem volt eddig egy örömjáték baseballozni. Nem tudom, hogy ti első gondolatotokban tudnátok-e olyan játékot mondani, ami jól kezelhető volt. Nem hiszem. Ennek a sportágnak alapvető hátránya, hogy egyszerűen nem lehet gépre vinni. Tavaly teszteltem egyet belőle, ha még emlékeztek rá, de ott is csak relatív volt jól irányítható a játék, bár tény, hogy a Sammy Sosa-ban (mert a játékot így hívták) a profizmus volt a jellemző.

A Triple Play 2002 egy egészen más irányba viszi el a sportágról készült programok tendenciáját (remélem). Arról van ugyanis szól, hogy a játék piszkosul könnyen kezelhető! És ez most a legfontosabb mondat talán ebben a cikkben. Mert kicsit vizsgáljuk már meg ezeket a játékokat.

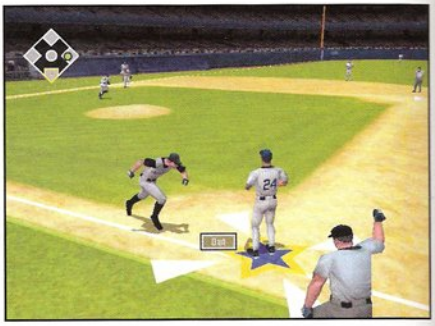
Kell egyet ütni. Nem mindegy, hogy milyen irányba, milyen erővel és milyen stílusban. Ha ez sikerült, rögtön irányítani kell az ütőt és esetenként 1-3-ig terjedő csapatársat is. Hát ki győzi ezt gombokkal és reflexekkel. Persze közben félszemmel figyelni kell a repülő labdát, hogy el tudjuk dönteni: vajon érdemes-e elhagyni a bázist egy esetleges pont reményében. (Itt hívnám fel a kedves olvasó figyelmét, hogy az írásban nem fogom leírni a szabályokat, aki ezeket nem ismeri, ha módjában áll lapozza fel a sportlexikonokat vagy melegen ajánlanám az 576 2000. szeptemberi számát, amiben egy rövid szabálycsokrot próbáltam összeállítani messze nem tökéletes, de mindenképp hasznos baseball szabályismeretemről.)





▲ 8. Egy jó pontot itt is ki lehet feküdni

Ha esetleg nem az ütő helyén vagyunk, akkor még több dologra kell figyelnünk, mert a dobás irányától a típusáig mindenre ügyelnünk kell. Tegyük fel, hogy a fránya ellenfél mégis eltalálta a bőrgolyót. Hát, akkor jön az igazi pokol, mert el kell kapni a labdát, majd villámgyorsan felmérni, hogy épp melyik bázishoz kell dobnunk... stb. Csoda, hogy nem kell még a lengyel himnuszt visszafelé énekelnünk hozzá. Nem ok nélkül magyaráznom, hogy ez billentyűzettel is baromi nehéz, pláne európai szemmel, hiszen a mi fejünkbe nem ugrik reflexből be a jó megoldás egy ilyen dobálózásnál, ami az amcsiknál esetleg pusztán megszokásból már bekattan.



▲ Majdnem bent van... de... KIESETT!!

Nem kell tovább ecsetelnem, miért is nem voltak eddig sikeresek a baseball programok. A Triple Play viszont lehetővé teszi, hogy mindössze egy egeret kelljen nyomkodnunk az egész mérkőzés alatt. Még időben leszögezném, hogy nem fogok a játék menürendszeréről írni, mert felesleges. Olyan, amilyennek lennie kell. Megvan minden csapat, minden pálya, minden mez, úgy gondolom, hogy manapság már nem igazán mernének úgy kiadni sportjátékot, hogy nem programozzák be hozzá a megfelelő körítést. Vagy ha esetleg akadna ilyen cég, az biztos nem az EA Sports lenne.

Visszatérve a játékhoz, akár egy darab egérrel is irányítható minden. Megmondom őszintén, hogy nekem ez jött be a legjobban, nem is nagyon próbálgattam mással. Azt, hogy milyen módon kívánjuk kezelni a csapatot, közvetlen a mérkőzés előtt kell megadnunk, mindenki látni fogja, mert kiszúrja a szemeteket.



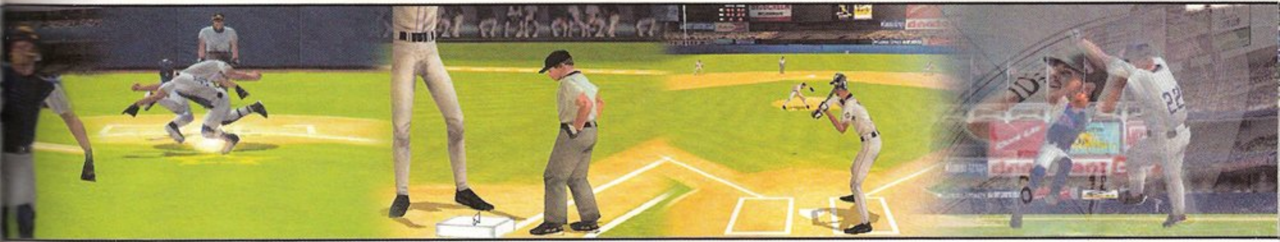


Kezdjük az ütésnél. Ha ti álltok az ütő helyen, négy (tulajdonképpen 6) fajta ütés közül választhattok. A bázis fölött megjelennek különböző magasságban cellák, ahol majd ütni fogjátok a labdát. Az egérrel rámentek arra a magasságra, ahol meg kívánjátok ütni a labdát és vártok.

Ha a legfelső tartományban találjátok el az a Fly ball. Ez magasan repül majd, de nagy hátránya, hogy nagy íve miatt könnyen elkapják röptében és akkor ugye, azonnal kiesett az ütő.

A középső magasság a Line Drive. Ezt érdemes a legtöbbet ütni, mert egy szerencsés lendítésnél bármerre repülhet a labda, de viszonylag laposan repül ahhoz, hogy röptében elkapja valaki. A harmadik magasság már a térdetek közelében van.

Ez a Grounder, a földközeli ütés, ami pattogni fog a földön és nagyon nehéz lesz elkapni. Azért írtam pár sorral feljebb, hogy 4, (6), mert van a játékban az úgynevezett Bunt. Ez egy darab ütésfajta, de három



irányba lehet megejteni. Ilyenkor nem ütjük meg a labdát, csak odadugjuk az ütőt elé és hagyjuk épphogy lepattanni róla. Így a lábunk előtt pottyan le a labda, és a dobójátékosnak kell előreszaladni érte. Ha elég meglepően csináljuk, most annyi időnk marad, hogy elfussunk az első bázisig. Bármelyik ütést választjátok az egérrel, az ütés helyére kell mutatni és a megfelelő pillanatban nyomni bármelyik gombot.

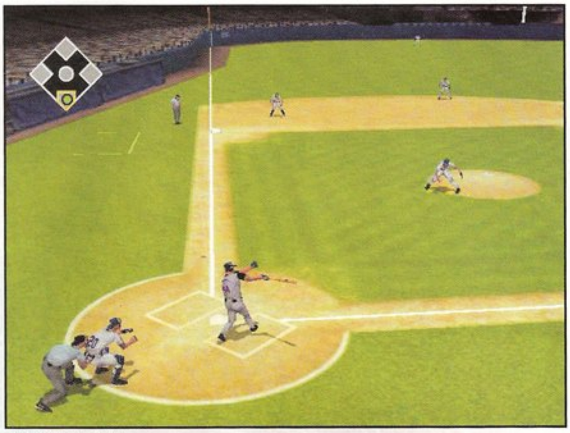
A bázisokról való futást a gép végzi, nekünk csak a stílusát kell beállítani, névlegesen azt, hogy lopakodjunk, agresszíven rohanjunk, vagy biztonsági módon fussunk. Ezt ti döntitek el. Ettől függetlenül, ha az embereket is irányítani szeretnétek, nincs más dolgotok, mint lenyomni a jobb gombot és a megjelenő kis térképen a megfelelő zöld golyót, majd átrohantatni a következő bázisra.

Sajnos első látásra kicsit bonyolult ezt olvasni, de ha a játékot nézitek, azonnal érteni fogjátok, hogy miről próbálok itt írni.

Az ütéseknél ez az irányítás menete, és megint leszögezném, hogy ez mindössze egy egér használatával történik. Ha mi vagyunk a dobók, nem az ütés cellái jelennek meg a bázis fölött, hanem azok a pontok, ahova mehet a dobott labdánk. Az egérrel megjelölni a dobástípust, a helyet, majd tessék dobni! Ha az ütő nem találja el, akkor Strike, ha igen, akkor a gép megmutatja nekünk, hogy hol fog pontosan becsapódni a labda, így oda kell állítanunk egy emberünket.

Ez úgy zajlik, hogy egy célkeresztet kell a becsapódási helyre állítani ugyebár az egérrel. Ha röptében elkaptuk a labdát, akkor annyi az ütőnek, ha nem, akkor a jobbgomb gyors nyomkodásával az emberünk automatikusan a legveszélyesebb bázishoz dobja a labdát.

Van még egy fontos pont a dobásoknál: az ellenfelek megpróbálnak lopakodni néha. Ez azt jelenti, amikor a mi dobásunk alatt már elindul a következő bázis felé az ellenfél játékosa. Ezt úgy küszöbölhetjük ki, ha a dobásunk előtt folyamatosan lenyomva tartjuk a jobb gombot, ilyenkor a gép mutatja a bázisokat és az azokon álló emberkék pontos helyét. Ha az egyik zöld pont elkezd totyogni a bázistól el, akkor csak elmozdítjuk az egeret a bázis irányába és máris kiejtettük a kis ravaszt (már ha elég gyorsak vagyunk).



▲ Hol a labda?!



Még egyszer hangsúlyoznám: eme iromány aligha viselheti a „teszt"-meghatározást, sokkal inkább megpróbálom bemutatni a menetét a játéknak, mert a grafikai és hangulati megvalósítások nagyon a spiccen vannak.

Régóta, vagy talán egyáltalán nem találkoztam még olyan játékkal ebben a sportban, ami arra késztetett volna, hogy hajnali kettőkor leüljek játszani. Hát, ez a Triple Playnek sikerült. És nem aludtam el.

Bár jól elvert a gép, ettől függetlenül élveztem a játékot, mert volt benne küzdelem, szemben az eddigi próbálkozásaimmal más játékoknál.

Ráadásul a kommentátorok olyan jól fogalmaznak, és hangulatosan fűzik hozzá a véleményüket a játékhoz, hogy azt sem tudtam, mire figyeljek. A játék pörgött, viszont a „jenő" olyan érdekes dologról dumált, hogy hirtelen megzavarodtam, nem tudtam, hogy mire figyeljek.

Egy másik jó pont a játékban az ajándékok megszerzése. Ha egy látványos, profi, vagy akár csak nagyon szerencsés mozdulatot teszünk, a gép ad egy apró ajándékot, amit a meccs után vehetünk fel.

Ezek tartalmi segítségek. Óriás kesztyűk, gigantikusan magas játékosok, erősebb ütők. Apróságok, melyek tulajdonképpen idióták, mégis mosolyra fakasztanak!

Valahogy olyan lelkesedést éreztem ezzel a játékkal kapcsolatban, amilyet már nagyon rég nem.

Nehéz meghatározni miért, de olyan egyszerű kezelni, hogy pillanatok alatt rákap az ember és utána már nem tudja „letenni" az egeret. Persze, ha alapból utáljátok a sportot magát, ne várjátok, hogy megváltó erővel hasson rátok a program, ha viszont ti is ismeritek a baseball szabályait és tetszik ez a sport, a Triple Play 2002 kötelező!

Na, ilyet sem szoktam sűrűn leírni, de ez most igaz! Ez a játék nemcsak a mércét rakja magasra, de a mi kis potméterünket is.

-Adam'-



▲ I'm the king of the world!

tripleplay.ea.com

Electronic Arts / EA Sports

PII 433 (P300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	10
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	9

✓ - tökéletes kezelhetőség
- szép grafika
- egyszerű játékmenet

✗ - sokat kellet várni rá

98

F1 Racing Championship



Nosztalgia verseny?

A Ubi Soft gondolt egy jó nagyot és felbátorodva az Electronic Arts sportjátékainak sikerén átevezett a szimulátorok világába, itt is egészen pontosan a még kihasználatlannak számító Forma 1 területére, hogy saját játékával próbálkozzon betörni erre a piacra. Csakhogy ekkor kísértett a múlt, hiszen az EA már előre tervezett és a 2000-es évtől kezdve megszerezte a FIA-tól a játékhoz szükséges jogokat — biztos, ami biztos- az elkövetkezendő 3 esztendőre.

Azt pedig ma már mindenki tudja, hogy aki labdába akar rúgni a sportjátékok területén annak minimum naprakész szereplőkkel és hátterekkel kell felvérteznie a játékait. Az Ubi Soft végső (és egyben olcsóbb) megoldásként visszanyúlt az időben egészen 1999-ig és ennek az évnek az adataival töltötte meg a projektét. Talán úgy lett volna teljes a reklámkampánya a játéknak, hogy gyere és utazz a Forma 1 világában és az időben. Enyhítő körülmény, hogy Marty már épp eleget utazott egy autón az időben a vissza a jövőbe trilógiában. Ettől függetlenül nem értem, hogy miért ilyen háttérrel kísérletezik a kiadó a játékával, viszont a kérdés is jogos, hogy mi van akkor, ha így is (szó szerint) fel tudja venni a versenyt a konkurens céggel.

Nem ugyanaz

Ez az írás akarva akaratlanul is egyfajta összehasonlítás lesz az EA féle F1-el, hiszen azért mégiscsak ez a stílus elsőszámú uralkodója. Ami a legalapvetőbb különbség a két program között, hogy amíg az Electronic Arts féle verseny egy reális szimulátor, addig az Ubi Soft játéka már kicsit arcade-osabbra sikerült. Viszont ami pozitívum, hogy ez nem ment a kidolgozottság rovására, még ha minden apróságot tekintve nem is annyira részletes, mint a konkurenciánál. A bevezető digitalizált jelenetek helyett számítógépes megoldásokat alkalmaz, ami nem sikerült túl látványosra, de azért még az elviselhető kategóriába tartozik.





▲ Én már itt vagyok, szóval kezdhetjük

A menük elsősorban az egyszerűséget sugallják, talán nem véletlenül, hiszen a játék minden konzoltípusra meg fog jelenni. A kezelőfelület talán éppen emiatt nagyon barátságos hangulatot kölcsönöz a játéknak, nincsen túlbonyolítva a megjelenítés, a menüket ikonok jelölik, de az adott pontokra kattintva mindent aprólékosan be tudunk állítani. A felbontást a legapróbb részletekig a gépünk tudásához igazíthatjuk, de ez már megszokott dolog lehet, viszont az nem, hogy a játéknak (mármint ennek, kivételesen) nincsen nagy gépigénye és egy átlagos gépen is elfogadható sebességet produkál. A grafika tetszetős és kellemes, megkockáztatom, hogy majdnem olyan részletes, mint az EA játékában, de azért az effektek területén vannak lemaradások. A felbontást max 1600*1200-ra állíthatjuk és itt is teljesen rá lehet ismerni a pályákra, minden tereptárgy a megfelelő helyen van, egyedül a pálya bírok számát keveselltem. A nézők most is a jól bevált papírtranszparens technikát követik és habár nem csak rokonok ülnek a lelátókon, szinte észrevehetetlen köztük a különbség . Az effektekkel kapcsolatban szerencsére itt is tarkítják a vezetést olyan jelenetek, mint a tűzcsóva kilobbanása visszaváltásnál, vagy a féknyomok hagyása a betonon és látszik, hogy emberünk tényleg tekeri a kormányt. A bírok lengetik a zászlókat, ha szükség van rá és a rádión keresztül itt is megkapjuk a legfontosabb információkat, de akárcsak egy közvetítésen a képernyőn is megjelennek az elhanyagolhatatlan szám adatok.



A rombolókkal sajnálatosan közlöm, hogy nem vállnak le elemek a karosszériáról és nincsenek látható nyomai az amortizációnak, úgyhogy nem érdemes próbálkozni.

Visszatérve a realitáshoz, itt könnyebb vezetni a járgányokat, mint a már említett előd játékában. Habár itt is rendelkezésre áll jó pár segítség, mint pl. a fékrásegítés vagy a kipörgés gátló, azért még így is egyszerűbb az aszfalton maradni vagy egy komolyabb kanyarkombinációt teljesíteni, mint a már említett szimulátor esetében, viszont ha minden segítséget kikapcsolunk itt is elég könnyen fűre csúszhatunk. A boksz utcában sem kell szerencsétlenkednünk, mert itt a gép veszi át az irányítást és beáll az ideális sebességre is. Természetesen egy kiállás esetén a tankolást és kerékcserét is a gép szimulálja.

A játék elkezdését nem bonyolítják végelláthatatlan opciók, egy név és egy pilóta kiválasztása után, akár rögtön meg is kezdhetjük száguldozó hadjáratunkat. A versenytípusok közül gyakorolhatunk időmérő edzésen és egy versenyen 4 vetélytársunk ellen, vagy megküzdhetünk az ellenfeleinkkel a bajnokságban vagy egy adott pályán.

A pilóták választásánál már-már nosztalgiaérzések kerítettek a hatalmukba, a ,,bontó" Takagi vagy a ma már visszavonult Zanardi és Damon Hill fényképére pillantva. Mint azt előre jeleztem, senki ne keresse Button-t vagy Montoyát. A fel-





▲ Első fáig én vagyok a király!





festések is az 1999-es évnek megfelelőek, el lehet felejteni a pöttyös BAR Hondákat és senki ne csodálkozzon azon, hogy nem Schumi viseli az egyes sorszámot.

A versenyek előtt mindig felkészülhetünk az aktuális aszfaltcsíkból egy a pályán végigfutó videó segítségével, viszont az EA azért ennél több segítséget nyújtott a kanyarok (sikeres) bevételéhez szükséges ideális sebesség előrejelzésével és a vezetési iskola lehetőséggel. Érdekes, hogy pl. Playstation 2-re beígérték ezt a tanfolyam opciót is, de a számítógépes verzióból valahogy kimaradt. Vezetés közben a kanyarok előtt egy ikon jelzi, hogy mikor kezdjünk el fékezni és a színárnyalat sötétedésével figyelmeztet a kellő lassítás mértékére.

A kocsiknak is neki lehet esni a versenyek előtt vagy alatt, de bevallom teljesen váratlanul ért az a részletesség, amellyel kidolgozták ezt a részt a készítők. Aki ért hozzá, tényleg mindent átállíthat a saját szájíze szerint: a gumikat, a felfüggesztések és légterelők szögeit, a fékek elosztását, és ami újdonság, hogy mennyi benzin legyen a kocsiban, ennek az időmérő edzésen van nagy jelentősége. Meg kell hagyni ezt a lehetőséget tényleg maximális profizmussal ültette át az Ubi Soft a játékba.

A kezelhetőség egyszerű, én a gamepadot részesítettem előnyben, mert nem igényel sok gombot az irányítás elsajátítása. Választhatunk automata vagy manuális mód közül, utóbbit csak abszolút profiknak vagy végtelenül nyugodt embereknek ajánlom.

Nagyon sokféle kameranézetből kereshetjük ki a számunkra legkedvezőbbet, a közvetlen fülkéből kitekintőnél jóval könnyebb az orron lévő kamera használata, aki a külső nézettel van kibékülve, annak pedig a kocsi mögötti távolabbi opciót tanácsolnám, mert itt jobban rá lehet látni a pályára. Tényleg meglepett a fellelhető nézetek száma, amelyekből 20 áll rendelkezésre, plusz van még egy, amivel a versenyzők között váltogathatunk, de ez használhatatlan vezetés közben.

Az egyjátékos mód mellett persze a multyplayer is választható versenyzési mód, külön öröm, hogy egy osztott képernyős lehetőség is helyett kapott a programban a Lan és az Internet mellett. A replay mód már szinte kihagyhatatlan egy sportjátékból, itt nézhetjük vissza a legelegánsabb előzéseinket vagy a legnagyobb tömeg karambolokat, amiket előidéztünk.

Négyféle nehézségi szinten körözhetünk a pályákon, a nehezebbekre állítva automatikusan levesz a gép a fék és ív rásegítésből és a legkomolyabb fokozaton már csak pusztán az ösztöneinkre hagyatkozhatunk. Persze az ellenfeleink is a nehézségi fokok komolyságának a függvényében gyorsulnak.



▲ Ugyan már, itt még nem kell fékezni...

A bajnokság vagy egy adott pálya versenye előtt az időmérő edzésen kell kivívnunk a lehető legjobb helyezést az erre rendelkezésre álló 12 kör alatt.



▲ Utolsókból lesznek az elsők!



Egy teljes bajnokság folyamán az aszfaltcsíkokon a két szabadedzés mellett még a verseny előtti bemelegítésen is tesztelhetjük az új beállításainkat vagy memorizálhatjuk az élesebb kanyarok elhelyezkedését.

A legnagyobb rejtélyt számomra az okozta, hogy az aktuális versenyek vagy edzéseken pergő órák mellett miért mutatja az összes menü a pontos időt?

Valahogy mégis

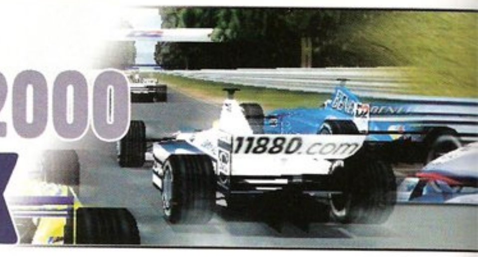
megnyerte a tetszésemet ez a játék. Jó a megjelenítés, nincs nagy gépigénye, van benne osztott képernyő is és amellett, hogy egyszerű, mégis profi tudott maradni. Habár tényleg nem annyira élethű és részletes, mint az EA játéka, megkockáztatom, hogy én jobban élveztem vele a vezetést. Sajnálom, hogy nem tudott aktualitásokkal készülni, mert igazán akkor lett volna ütőképes, így csak egy erőtlen ötlet maradt egy nagyon jó köntösbe bújtatva. Minden esetre meg kell hagyni, hogy egy életképes próbálkozás ez az Ubi Soft részéről, és ha megszerezve a jogokat frissítenék az adatokat, talán még ringbe szállhatna az Electronic Arts-al.

Ago





F1 World Grand Prix 2000



Hováááá tűnt Daaamon Hill...?!

A Száguldó Cirkusz ma már nem csupán a technikai sportok — alighanem nyugodt szívvel mondhatjuk — jóllakott trónbitorlója, kicsiny kis bolygónk egyik legnagyobb üzlete is egyben. Viszonylag könnyen belátható, mekkora lóvék röpködhetnek egy olyan szezonális rendezvénysorozat berkein belül, melynek minden egyes megmozdulását emberek milliói kísérik figyelemmel a világ minden táján. A 3D-s gyorsítás szélesebb körben való elterjedésekor kiadók tömegei ismerték fel a Forma1 informatikai interpretálásában rejlő lehetőségeket, s persze a széles mosolyra ingerlő eladási statisztikák ígéretét is. Mert ugye voltak a régi nagy legendák, mint a — gyengébb gyomorral rendelkezők nyugodtan ugorjanak — még a Jó Öregen keltezett Grand Prix Circuit, majd az első Igazán Életszerű Fizikával Rendelkező PC-s atomvillanás, a már a Microprose nevével fémjelzett Grand Prix sorozat — melyből az igazi megszállottak örömére készült egy több epizódot megért gazdasági szimuláció is, míg az originális darab esetében éppen a relatív közelmúltban érett be a harmadik folytatás.



Az imént említett viedotoxikus eljárás révén keletkezett hisztéria persze jobb s rosszabb Forma1-es játékok tömegeit szülte a piacra, mely dömping — nahát — bizony a mai napig is tart. Minden tiszteletem azon megszállottak felé, akik ma is képesek névről azonosítani ezeket a progikat, nem is beszélve egyes kiadók „csakazértis" alapon történő üzletpolitikájáról: emlékezzünk a Psygnosisra (egy perces néma csenddel) akik úgy 97-98 tájékán gyakorlatilag két-háromhavi rendszerességgel dobták be alapvetően gagyi interpretációik legaktuálisabb verzióit. Szóval Forma1 dömping van, volt, s valószínűsíthetően még lesz is egy darabig. Ezen prófécia (blehehe) igazolásaképpen érkezik köreinkbe a legfrissebb Forma1-es stuff, mely a rendkívül jelentőségteljes F1 World Grand Prix 2000 nevet viseli, s mely meghökkentő módon a 2000-es szezon esemény-naptárához, istállóihoz s mezőnyéhez igazodik. Nézzük meg! Mi baj lehet?



▲ Ezegy előzés. (Hogy nem én előzök, csupán részletkérdés.)



▲ Ha elfogy az üzemanyag, vége a játéknak. Mik vannak!

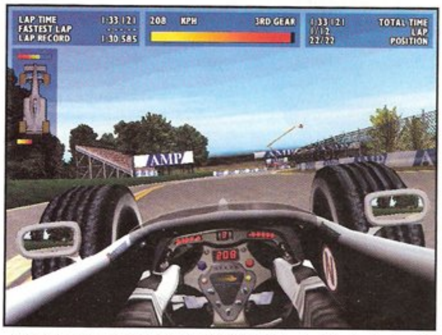
Ha igazán akarsz, udvarolj!

Vágja a júzer képibe a kis beképzelt. Értsd: elmélkedésünk tárgya alapvetően arcade jelmezben érkezik köreinkbe, sőt: a prezentáció bizonyos jegyeit elnézve — a három lehetséges betűből álló névválasztó dialógus, vagy az elviselhetetlen kommentátor ideggyenge s módfelett irritatív megnyilatkozásai — egyértelműsödik a szemlélőben a képzet, miszerint valami filléres, rutinszerűen összedobott rémlátomással hozta össze a Jó sors. Az első, arcade módban lebonyolított menet megerősíteni látszik a feltételezést: nyomok mint állat, nem nézek, nem hallok, beszállok, áthajtok, majd nyomok, és nyomok, és megint csak nyomok... aztán lejövök a cuccról, s midőn értetlenségtől terhes elmével nyugtázom, hogy az Eidos képes volt nevét adni ehhez a bohózathoz, tüzetesebben is szemügyre veszem a főmenü komponenseit. Ahhhaaa! Ott van a kis drááága, aszongya: Grand Prix mód. Hiába a lelkes igyekezet, a kezdetekkor még csak hozzá sem szagolhatunk a stuff érdemi felhozatalához, először udvarolnunk kell, ha úgy tetszik: kénytelenek vagyunk bizonyítani rátermettségünket. A Grand Prix mód megnyitásához ugyanis le kell raknunk a Forma1 licenszet, amolyan Ducati World módra. Lehetséges, hogy a fejlesztők tradíciót teremtenek ezen elgondolásból? Csak tegyék, elvégre módfelett kultúrált valamint



inspiratív megoldás is ez egyben. Már az első tesztfeladat végrehajtásakor érezhető, hogy ebben a módban a fenekünk alá tolt vas bizony jóval szenzitívebb, karakteresebb, s persze rakoncátlanabb is egyben. Mondhatnók, szinte már szimuláció szaga van a dolognak. Úgyhogy az arcade módot tessék nagyon gyorsan elfelejteni — nem, mintha bármi elvi problémánk lehetne az arcade játékstíllel, ám az itt egyszerűen rossz, míg a Grand Prix mód egyszerűen jó, tetszik érteni. A licensz megszerzése több, egyenként is igen vicces akadály elé állít bennünket, melyek sikeres teljesítése esetén bebocsátást nyerünk a bennfentes szekcióba. Ez lenne a nevezett Grand Prix mód, csupa olyan lehetőséggel s figyelmességgel, melyek alighanem a legkifinomultabb műértők tetszését is elnyerik majd. Most feltérképezzük az érdemi kínálatot, majd behatóbb elemzés tárgyává tesszük a programot jellemző grafikus megjelenítést, s fizikai modellezést is. Nem is beszélve ugye a szimulációról, mint olyanról.

Első feladatunk az e-mailen beérkező megkeresések elolvasása, melyeket azon istállók juttatnak el számunkra, akik licenszeredményeink láttán vélnek bennünk felfedezni némi fantáziát. Szóval: tessék leszerződni valamely szimpatikus, avagy akár unszimpi istállóhoz, ez csak a kezdet: ha jól



▲ Ezen a két screenshoton 331 különbséget fedezhetsz fel



▲ Találd meg az összeset!

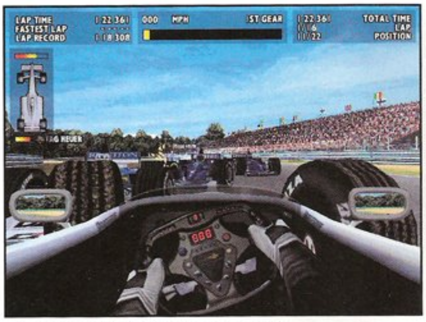


teljesítünk, sejthetően finom kis lóvék s további megkeresések állnak a házhoz idővel.

Kínálat

A Begin Next Round ponton keresztül feküdhetünk neki a teljes szezon végiggyűrésének, az ügymenet ugye itt is csak a társadalmilag értelmezett megszokott: könnyed bemelegítés, majd következnek az időmérő futamok, melyek révén rajtpozíciónkat javíthatjuk, avagy felvállalhatjuk ezek közül a legutolsót is. Ennek megszerzéséhez persze elég csupán átugrani a kvalifikációt, s láss csodát: automatice az uccsó pozícióba kerülünk.

Utána jön az éles verseny, mely már nyilván pontokért zajlik. A 2000-es évad teljes mezőnye itt villog hiánytalanul, s megfigyeléseim azt mutatják, hogy a progi kellő következetességgel, ha lehet ilyet mondani: életszerűen szimulálja konkurenseinket. Azaz Mr. Mika hozza a biztonsági, ám meglepetésekre mindig kész attitűdöt, míg Schumi veszélyt nem ismerve vág át az ellenen, s húzatja neki háromszázzal. Közvetlenül a futam megkezdése előtt lehetőségünk van a verda perifériáinak finomhangolására, mely ugye eleve nélkülözhetetlen, ha beüt valami ötletszerű eső, teszem fel. A Championship Standings az eredménylista megtekintésére szolgál. Jó, mi? A soron következő menüpont istállónk fejlesztési osztályára dob minket, ahol az általunk használt modell számtalan perifériáját tunningolhatjuk több szinten is, míg el nem érjük a technika, avagy a rendelkezésünkre álló mobil tőke határait. Fanatikusok kedvéért, lehet szeretgetni a: motort, a fékrendszert, a sebességváltót, az aerodinamikát, illetve még szakképzettebb technikusokat is vásárolhatunk boxunkba.



▲ *Csak nyugi: ura vagyok a helyzetnek*



▲ *Lehet, hogy momentán előttem vagy, Schumi — de harmadszor már nem körözöl le*

Ők pedig sejthetően jóval gyorsabban s hatékonyabban végzik munkájukat, ami természetesen vitális szempont minden futam során, lévén előbb-utóbb ugye mindenkinek ki kell menni. Meg a boxba is. Maradt még a realisztika: az itt fellelhető perifériák állítgatásával egészen elegánsan egyensúlyozható a progi lelke „már-már szimuláció", s arcade között. Rengeteg, már jól bevált s elfogadott ficsőr kapcsolható be, mint az „úttartás-rásegítő", meg ugye „fékrásegítő", blablabla. Én speciel azóta nem csípem ezeket, mióta a vicc kedvéért minden segítséget bekapcsoltam a Microsoft Cart Precision Racing nevezetű jeles Indy Car száguldásában, aztán mikor gyanús lett, hogy úgy bontom a teret mint egy Isten, gyanút fogtam, s elengedtem a kormányt: elhűlve kellett tapasztalnom, hogy a verda hibátlanul rója a köröket a közreműködésem nélkül is. Na EZ azért talán mégiscsak túlzás, vagymi — ezzel együtt ezen perifériák állítgatásával kiszűrhetőek s ennek révén korrigálhatóak vezetési kultúránk és/vagy kultúrálatlanságunk főbb ismérvei illetve hiányosságai. A progi zenéjének s kommentátorának kikapcsolását mindenféleképpen javaslom, mert mindkettő az ember agyára mászik már a rajtvonalaknál.





▲ *Figyelitek a kocsiszekrényt?! Jó: figyeljétek helyettem is*

Szinte már jó...

Természetesen itt van a komplett pályafelhozatal, ráadásul ezek grafikus kimunkáltsága is megnyerőnek mondható. Azt ugyan azért még karácsonykor sem állítanám, hogy nem láthattunk még ezen autóknál kidolgozottabb modelleket, sőt a belső nézet is elég gagyi, ráadásul minden modell belső kiképzése azonos — ami viszont 2001-ben már egyenesen ciki — a sebességérzet azonban igen erőteljesen érvényesül, az autók alapvető viselkedése pedig rendkívül el van találva. A megszállott szimulátor megszállottak számára kellő kihívást jelenthet az ultrarealisztikus mód: lehet lefutni a pályákon eredetileg is lefutott körszámot, sérülő verdákkal, kidolgozott bokszstratégiával, ám a szélesen parametrizálható tulajdonságok s segítségek révén még az is elképzelhető, hogy a fixanyu is szívesen lecsavar egy futamot. Szóval, ez egy amolyan barátságos, könnyen kezelhető, s igen jól nevelt F1 játék. S mint ilyen, feltétlenül kedvünkre való.



▲ *A Benson&Hedges átlényegült a jogdíjak oltárán. Szomorú dolgok ezek...*

by a Shebhesshég Dhémonha

www.eidos.com

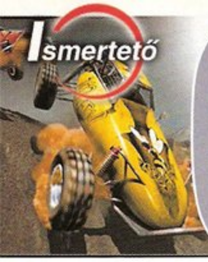
Eidos Interactive / Eidos Interactive
PIII 450 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	6

✓ - arcade, szimuláció: ez a progi a hiányzó láncszem

✗ - agyhalott kommentátor és tucattechno — de ki lehet őket kapcsolni

93



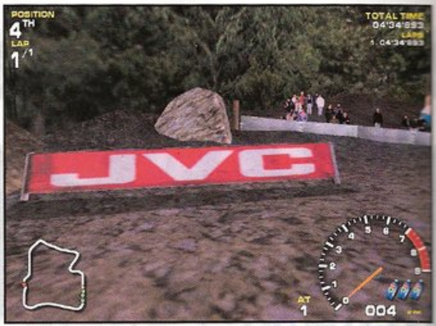
OFFROAD



Poroljuk egymást gyerekek!

Tyű de cool grafika és milyen atmoszférikus hangzás. Ezek a szavak szakadtak ki belőlem, amikor először láttam az Offroad programot. A másik meglepetés akkor ért, amikor magam előtt láttam a RAGE feliratot, mivel a skacok az Incoming óta semmilyen érdemre méltó produkcióval nem álltak elő, ugyan volt egy RAGE Rally nevű próbálkozás, de arról most jobb, ha nem beszélünk. Úgy látszik, hogy a 2001-es év a 4x4-es programok éve, még egyetlen évben sem volt ekkora túlkínálat a jobbnál-jobb terepjárós játékokból. Az Offroad elsősorban a szórakoztató és a jól játszható arcade kategóriát célozta meg, és igencsak a 10-es körbe talált.



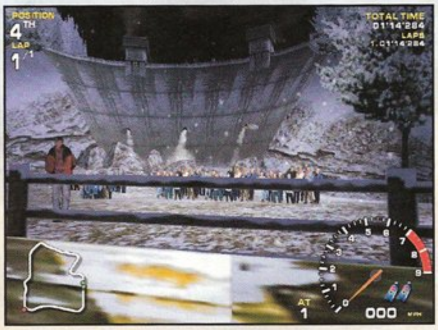


▲ *Valakire emlékeztet ez a három betű...*

Beállítások, játékmódok

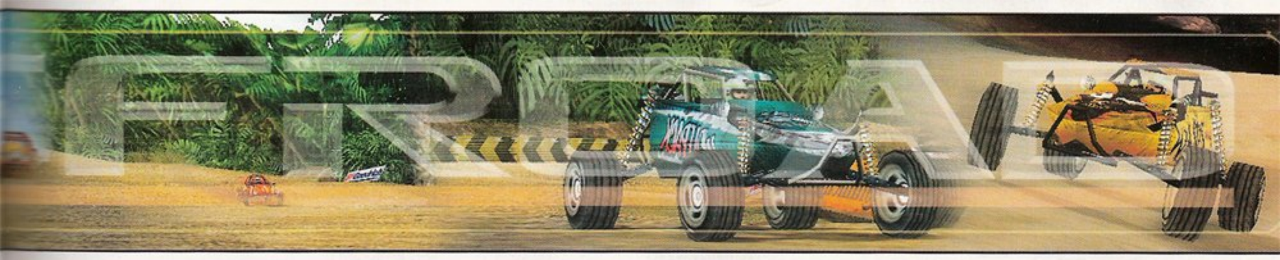
A program elsődleges grafikai paramétereit a Program files / Setup Offroad menüből állíthatjuk be. Elindításnál háromféle exe áll a rendelkezésünkre, ezek: Matrox (Kihangsúlyozott Enviromental Bump Mapping). Bump (Általános B.M. támogatás.) Normal (Itt nincs semmi extra effekt.) Természetesen az exeket a Setup beállítása után a játék automatikusan indítja. A játékban háromféle játékmódot nyomhatunk végig ezek: Drivers Championship , Challenge, Time Trial plusz a hálózati játék. A hálózati paraméterek beállítására nincs lehetőség a programban ezért legjobb, ha beállítjuk a két szükséges protokolt (IPX/SPX, TCP/IP) és természetesen ne felejtsünk el IP címet adni a masinánknak, ha egyszerű LAN játékban szeretnénk részt venni. A program köszönhetően a kitűnő Miles Sound System-nek nagyon sokféle hangtechnikát és API-t támogat. Választhatunk Fejhallgató, 4 hangszóró, Surround és Stereo hangrendszerek között. Az Advanced menüben beállíthatjuk az aktuális 3D hanghatás támogatottságát: EAX 2.0, Directsound 3D, Miles Fast 2D, Rad Game Tool RSX 3D, Aureal A3D, Dolby Sorround. Természetesen van akit megzavar ez a sok paraméter, az nyugodtan használhatja a Auto Config gombot, amellyel a hardveréhez mérten a lehető legjobb beállításokat kapja. Programunk támogatja a Force Feedback-et és az analóg kormányzást is. Most tekintsük át a választható játékmódokat. Az általam talán a legjobban kedvelt kategória a Drivers Championship, ez egy kicsit olyan, mint a régi arcade játékok, ahol minden egyes szint teljesítése után kaptunk valami bonuszt ezzel elősegítve a könnyebb előrehaladásunkat. Az aktuális divízióban mindig hat istálló található. Minden egyes istállónak egy meghatározott autója van. Az istállók közötti átjárás csak hat megnyert divízió verseny után lehetséges. A csapatok a versenyzőiket minden nyertes futam után különféle tuning cuccokkal látják el. Tehát, ha jól versenyzünk egy igen jó masinát pakolhatunk össze, és az istállók is könyörögni fognak a kegyeinkért. A negyedik divízió istállói a következők: Blue Toads, Big Boar, Merlin, Wolfpack, Cassini, Joerges. Az egyes csapatok között mindig kettesével lépdelhetünk felfelé. Az első verseny megkezdésekor a Blue Toads és a Big Boar között választhatunk. Ha jól végezzük a dolgunkat, és rendre az élmezőnyben végzünk, akkor a következő lépcsőfok csapatai felfigyelnek ránk, és szerződést ajánlanak, ugyanakkor a régi csapatunknál is maradhatunk. Minden egyes szezon hat versenyből áll, amelyet mindig a honos istállónál kell lerónunk. Sajnos ebben a versenymódban az ellenfelek igen kemények és agresszívek, ezért nem minden alkalommal jeleskedhetünk az élbolyban. A Challenge játékmódban a számítógép vezérelte játékosok ellen, vagy éppen egy másik játékos ellen küzdhetünk. Két játékos esetén, a tuti osztott képernyős módban nyomhatjuk a játékot. Az első versenyek alkalmával csak négy autó közül választhatunk, de még 12 darab kinyitandó autó vár arra, hogy minél előbb kipróbáljuk őket. Minden egyes autóhoz három skin tartozik, amelyeket tetszés szerint variálhatunk. A választható pályák (Pontosabban helyszínek) száma hat, ezek: Evergreen Forest, Czarny Jezjoro, Vilner's Forge, Red Rock Canyon, Dagoda Coast, Mount Dubon. A verseny kezdetén minden egyes helyszínből csak egy pálya van kinyitva. A többi három fokozatosan a futamok megnyerésével válik nyitottá, tehát összesen 24 különféle útszakaszon nyomulhatunk. Továbblépve a következő képernyőre, itt az egyes pályákhoz tartozó időjárási viszonyokat állíthatjuk be. Ezek lehetnek: száraz, nedves és jeges. A napszakokat három lépésben változtathatjuk (napnyugta, nappal, éjszaka). A legalsó menüben a lerovandó körök számát határozhatjuk meg. Továbblépve a menüben a számítógép által vezérelt autó számát és azok divízió skill-jét adhatjuk meg. A Time Trial mód szinte teljesen megegyezik az előző fokozattal, csak ott az ellenfelünk az idő.

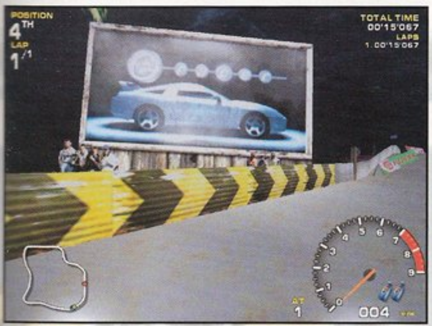




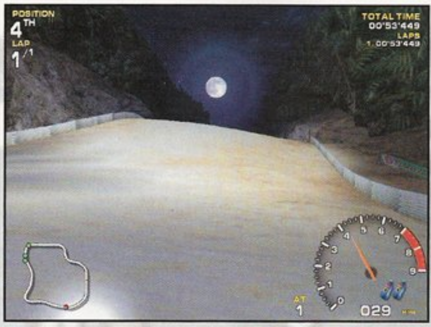
▲ *Népszerű ez az óriási üdítőital automata*







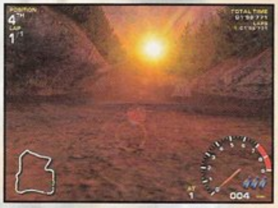
▲ *Álmodik a nyomor. Talán ha majd megnyerem a versenyt*





Grafika, hangok

A játék megjelenése igen meggyőző. A nagyfelbontású textúrák igen élessé varázsolják a képet, sehol sem látni 1x1cm-es négyzetből kialakított faágakat. Sajnos a közeli nézetből szemlélt bitképek elhomályosodnak (Nem használnak Mip-Map-ot). A talajra ráhúzott textúrák nagyon jól vannak illesztve, szinte alig látni a háromszögek csatlakozását. Az autók által felvert por tényleg lerontja a kilátásunkat, és így csak igen nehezen tudunk tájékozódni. Az effekt egyedülálló, ennyire jól kivitelezett por-effektel még nem találkoztam. Ugyanezt mondhatom el a hóesésről és az esőről, amely olyannyira természetes, mintha valóban az adott időjárási viszonyok között vezetnénk az autónkat (De azért még nem egy MGS2.). A tócsákból felcsapódó víz, a felkavart falevelek és az előttünk haladó autók által felvert sár mind-mind nagyon egyedivé varázsolja a látottakat. A fények szintén önmagukért beszélnek: A lemenő nap aranysárga korongjai egyszerűen fantasztikus látványt nyújt, de a viharban a földbe csapódó villámok és a holdfény kivitele is utánozhatatlan.





▲ *Szegény Jessie bácsi befagyott a munkagépbe*

A pályáknak van egy olyan valós mélysége, amelyben haladva sokkal természetesebb a környezet, mint eddig bármely más programban. Az autók külső kialakítása kissé elnagyolt, de azért minden lényeges részlet láthatóvá van téve. Egy kicsit hiányzik a csillogás, amely szerintem mára már standard-é vált az autós programok körében. A pályán kívül eső objektumok nagy gonddal lettek kivitelezve és egyáltalán nem elnagyoltak (Főleg a Woodstock-ból menekült csapat tetszik a VW mikrobusszal). Más játékokkal összehasonlítva, ebben a játékban a környezetre fordítottak csak annyi energiát, mint egy másik játék teljes egészére (Természetesen ez érződik a játék gépigényén is.). A játék zenéje kifejezetten kellemes, az autók hangjait kicsit gagyinak tartom. Viszont a versenypályát körülvevő környezet effektusai annál jobbak. Az autó és a külső hangok alkalmazkodnak az adott terület térbeli kialakításához, pl. barlang.

Játékélmény, hibák

Végre egy igazán élvezetes arcade játék, úgy látszik, hogy a RAGE-es fejlesztők megtalálták azt a vékony kis ösvényt, amely az élvezhetőség és irányíthatóság területének pont a közepén helyezkedik el. Ebben a programban az a jó, hogy fékezni nem nagyon kell, csak tövig nyomod a gázpedált és hajrá. Valamit jelenhet Colin McRae aranyköpése, miszerint az a jó vezető, aki a fék helyett is a gázpedált használja. Igen idegesítő, de mégis valósághű, amikor az előttünk lévő versenyző egy nagy transzparenst vagy éppen bóják tömegét fordítja ki elénk az útra, amelybe mi Bummmm belecsattanunk. Azonban nagyon morcossá változtatta orcámat a versenypályán elhelyezkedő munkagépek, farakások, bazalttömbök garmada, amely igaz, hogy jócskán megnehezítik a pilóták életét, de hogy egy lezárt pályára hogyan kerülnek ezek a dolgok? Az időjárás adja meg a fűszerét a program hangulatának, pl. havas tájon való éjszakai vezetés közben annyi fantasztikus fényt láthat az ember, amelyhez foghatóval nappal nem igazán találkozni. Sajnos a környezet különböző paraméterei (eső, hő, száraz idő) mind-mind csak illúzió. Az autó menettulajdonságaira egyik paraméter sincs kihatással. A jeges vidéken ugyanúgy tapad a kerék, mint a repedezett sivatagi talajon és bármennyire is sajnálatos az esőnél sem történik ez máshogyan. Néhány órai játék után ráéreztem a külső nézet örömeire, pedig kifejezetten utálom kívülről nézni az autót. Ez az a típusú játék, amelyet egyaránt lehet kívülről és belülről is játszani, ugyanolyan élvezetesen. Néhány hibát is megemlítenék, igaz ezekből nem igazán találni sokat. Az igazán nagy újításként berobbanó Nitró, amelyet négyszer süthetünk el, néha kifejezetten irányíthatatlanná varázsolja autónkat. Az óriási sebességből adódóan a grafika néha-néha beszaggat. Ezt már csak az tetézi, ha egyszerre négy-öt autó is van a képernyőn, és ha ilyenkor nyomjuk be a Nitrot, akkor tuti biztos a darabos mozgás. Ezért csak végszükség esetén alkalmazzuk és természetesen a rajtnál (Ellenkező esetben még esélyünk sem lesz bekerülni az élmezőnybe). További zavaró tényező a pályák roppant kaotikus kialakítása, néha-néha nem igazán találni rá a helyes irányra. Mindent összevetve egy igen kellemes időtöltés ígérő és izgalmakban gazdag játékkal ismerkedhettünk meg.

KeFe™





Adventure Pinball Forgotten Island



Más... de csak egy kicsit

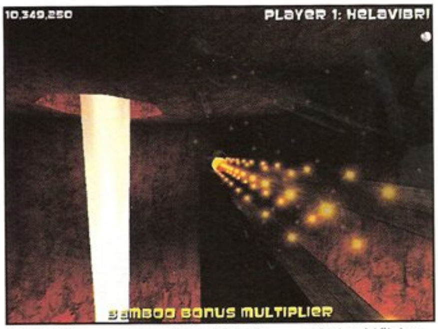
Bekövetkezett az Elkerülhetetlen: megérkezett az új generációs játékok első 3D-s flippere. Alighanem akadnak okospalacsinták, akik hangosan hördülnek fel ezen bejelentés hallatán, s önkéntelenül is a napjainkig keltezett 3D-s flipperek szent, avagy szentségtelen neveit kántálják, mintegy a kérlelhetetlen s megdönthetetlen bizonyosság tudatában: 3D-s flipper már igenis VOLT. Ám a jelen idő szerint korszerű színvonalnak örvendő stuffok — mint pl. az Abszolút Etalon Pro Pinball sorozat ultrarealisztikus asztalai — ugye alapvetően előre renderelt megjelenítést használnak, illetve manipulálnak. Az Adventure Pinball azonban valós időben számol mindent — juj de jó! Lehetne: csakhogy nem az. Na persze nem is olyan rossz. (Mintha kétszer olyan rossz lenne...) Nézzük az elejétől: valószínűsíthetően egy hosszabb sorozat nyitóepizódjaként tekinthetünk az Adventure Pinballra — ezt a tudat alatti mélységekből feltörő képzetet látszik kiprovokálni a játék megkezdésekor jelentkező logo is. Itt furcsa mód az a sajátos helyzet van, hogy a stuff erényei, illetve lelkes újításai okozhatják annak vesztét is: alapvetően kilenc asztal adott, ám ezek mindegyike több leágazással, illetve megoldandó feladatok relatív sokaságával rendelkezik, mely leágazások egy adott pályáról kisebb alpályákra vezethetnek. Magyarán asztal-az-asztalban szituáció. Remek, mondhatnánk erre mi, begyepesedett flipper nördök, ha ez valamilyen formában összeférne a tradicionális értékekkel. S noha nem fér össze, ettől még minden esélye meglehetne az Adventure Pinballnak arra, hogy egy specifikusan informatikai flipper-alapvetést köszönthessünk becses személyében. Az impresszív méretű, valós időben számolt asztalok nyüstölése első pillantásra bizony remek, ellenállhatatlan mókát ígér, a gondok ott kezdődnek, hogy az alkotók azt gondolták, ezzel az ötlettel aztán egycsapásra megreformálják a flipperekről alkotott képünket s elvárásainkat. Az asztalonkénti feladatok száma szánalmasan kevés, egy áldásosabb ütéssorozat után gyakorlatilag levadásztuk az egész vidéket, továbbá ennek tetejében meglehetősen középszerű fizikai modellezés társul a szegény golyóbisokhoz. Akik egyébként is elég borzasztóan festenek: ma már alap, hogy az ezüst golyhók szépen, illendően visszatükrözzék az általuk boldogított felületet, mint ahogy alap az is, hogy sansztalan legyen a deli flipper rajongó kétórányi játék során szétgyalázni kilenc asztalt. Ne tessék rosszmájúnak gondolni, mert most pont nem: nem képzelem magam Terence Hillnek, aki ugye háromnegyed órán át nyomta egyetlen golyóval az „És megint dühbe jövünk"-ben, egyszerű tény csupán, hogy az egyes asztalokat sokkal inkább jellemzi egyfajta erőltetett módon kiagyalt, hogy ne mondjam: kiizzadt s érdektelen koncepció, mint az érezhetően jól átgondolt s kifundált pályaépítkezés. Meg aztán az egész cucc sápadásra buzdító élektől, elnagyolt, kimunkálatlan felületektől terhes: mintha csak festett kartonpapírból készítették volna az asztalokat. Ehhez hozzájön kérem minden idők leggyengébb flipper-kommentátora, a háttérben szóló zene semmilyenségével pedig az alkotók is tisztában lehettek, hiszen hangerő tekintetében csupán az alig hallható duruzsolás szintjén szavaztak bizalmat annak.

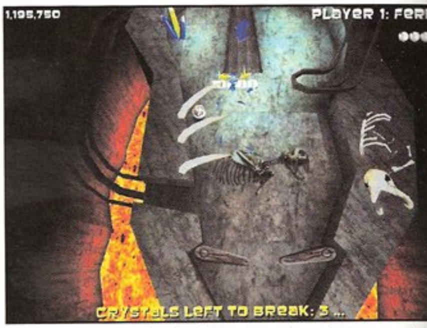
A textúrák viszont tű élesek s gyönyörűek: leginkább ezeknek, s a lendületes grafikus motornak köszönhetően el lehet szórakozni az anyaggal. Éppen ez a baj: mire amúgy becsülettel elszórakoznánk vele, a végére is érünk, tetszik érteni.

Szóval az Adventure Pinball egy meglehetősen tarka darab, mely a kor követelményeinek megfelelően ugyan csillog meg villog — bár már jeleztem, hogy ezen fronton sem produkál akkorát, mint az egy Adventure Pinballtól elvárható lenne — a felületes munkára valló asztalok alapvető középszerűsége révén sajna hamar unalomba fordulhat a szint.

Megszállott flipperrajongóknak így semmi esetre sem ajánlatos a megtekintése, mert könnyen elveszíthetik a világba vetett hitüket — ám azok, akik könnyed szórakozásra áhítoznak, s akiknél nem feltétlenül elsőrangú szempont a hiperrealisztikus fizikai modellezés s ehhez hasonlatos földi hívságok, csak bátran csimpaszkodjanak a kilövőkarba: mert valami azért van.

by Pinball Wizard





▲ *Mivel GyZ nem írt képaláírásokat ehhez a játékhoz, ezért eldöntöttem, hogy majd én írok egyet, csak már nem fér ide...*







www.pinball.ea.com

Electronic Arts / Digital Extremes
PII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	5
ZENE-HANG	4

✓ - ígéretes darab, mely...

✗ - még maradhatott volna a sütőben
- s mely flipper létére sem ismeri a lökdösés fogalmát. Búúúúúú!

70



Húsvéti ajánlat
TÖRZSVÁSÁRLÓKNAK
Ha nincs kártyád, még nem késő beszerezni!
Megvásárolható üzleteinkben és postán is megrendelhető (1500 Ft).
TÖRZSVÁSÁRLÓI KÁRTYA
576
AGE OF EMPIRES II
Microsoft
AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS
-25%
11999,-
8999,-
GRIM FANDANGO
-25%
5999,-
4499,-
OUTLAWS
-25%
5999,-
4499,-
THE CURSE OF MONKEY ISLAND
CURSE OF MONKEY ISLAND
-25%
5999,-
4499,-
LUCASARTS CLASSIC
METAL GEAR SOLID AKCIÓFIGURÁK
-25%
3999,-
2999,-
SPAWN AKCIÓFIGURÁK
-25%
MINDEN FIGURA
FREDDY KRUEGER AKCIÓFIGURA
-44%
3999,-
2222,-
MATRIX AKCIÓFIGURÁK
-25%
3999,-
2999,-
Minden kártya 2003. január 1.-ig érvényes. A feltüntetett árak 2001. április 30-ig érvényesek. A Comgame 576 Kft. fenntartja a jogot az árváltoztatásra

ÚJDONSÁGOK

576 CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Teljes listánkat keresd a www.576.hu weboldalon!

1389. BUDAPEST, PF. 132. TEL: 35-90-576

102 DALMATIANS ACTION GAME	11,999
AGE OF EMPIRES 2	11,999
AIKEN'S ARTIFACT	10,999
AIRFIX DOGFIGHTER	11,999
ALADDIN NASIRAS REVENGE	11,999
AMERICA	11,999
AMERICAN BULL RIDING	1,999
B-17 THE MIGHTY EIGHTH	11,999
BALDUR'S GATE	5,999
BALDUR'S GATE 2 PREMIUM PACK	11,999
BATTLE ISLE 4	11,999
BLACK & WHITE	HÍVJ!
BLAIR WITCH EPISODE 1	11,999
GUNMAN CHRONICLES	11,999
HEAVY METAL F.A.K.K.²	9,999
ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	7,999
KINGDOM UNDER FIRE	12,999
K.O. BOXING	1,999
LITTLE MERMAID 2	11,999
MARTIAN GOTHIC	1,999
MIDTOWN MADNESS 2	17,999
NBA LIVE 2001	11,999
ONI	11,999
OUTLAWS	5,999
PIZZA CONNECTION 2	11,999
PRINCE OF PERSIA 3D	2,999



BLAIR WITCH EPISODE 2	11,999
BLUEWATER HUNTER	9,999
CHICKEN RUN	11,999
CLIVE BARKER'S UNDYING	11,999
CODENAME EAGLE	2,999
COMMANDOS AMMO PACK	9,999
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	6,999
COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY	6,999
COVERT OPS - RAINBOW SIX MISSION	9,999
CRUSADER OF MIGHT & MAGIC	4,999
CURSE OF MONKEY ISLAND	5,999
DELTA FORCE: LAND WARRIOR	11,999
DIABLO 2 EXLUSIVE GIFT JET	17,999
DINOSAUR ACTION GAME	11,999
DONALD'S QUACK ATTACK	11,999
EQUESTRIAD 2001	9,999
EVERQUEST DELUXE EDITION	11,999
EVIL ISLANDS: COURSE OF THE LOST SOUL	11,999
EXTREME BIKER	2,999
EXTREME WATER SPORTS	1,999
FALLOUT 1 & 2	5,999
FALLOUT TACTICS	11,999
FULL STRENGHT STRONG MAN COMPETITION	1,999
GANGSTERS	4,999
GIANTS	11,999
GRIM FANDANGO	5,999
PRO RALLY 2001	11,999
QUAKE III TEAM ARENA	9,999
REDNECK DEER HUNTING	999
RESIDENT EVIL 3	11,999
ROLLER COASTER TYCOON	10,999
ROLLER COASTER LOOPY LANDSCAPES PACK	9,999
SACRIFICE	11,999
SCOOBY DOO MYSTERY ADVENTURE	11,999
SCREAMER 4x4	11,999
SEGA SONIC ACTION PACK	9,999
SETTLERS 4	HÍVJ!
SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	11,999
SPOT AND HIS FRIENDS	4,999
STARSHIP TROOPERS	11,999
STAR WARS: BATTLE FOR NABOO	12,999
THE GRINCH	11,999
THEME PARK INC.	11,999
THE MUMMY	11,999
THIEF 2	3,999
TIGGER'S HONEY HUNT	11,999
TIMELINE	11,999
TOMB RAIDER 2 GOLDEN MASK	6,999
TOMB RAIDER 3	6,999
TOMB RAIDER 4 THE LAST REVELATION	6,999
TOMB RAIDER CHRONICLES	9,999
ULTRA FIGHTERS	1,999

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



576 Konzol a megszállott játékosok magazinja. Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni! Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132 Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

Következő számunk tartalmából:

Fear Efect 2 (PS)
Moorhuhn 2 (PS)
China (PS)
Extermination (PS2)
The Bouncer (PS2)
SSX (PS2)
Surf Rocket Racers (DC)
Toy Racer (DC)
Record of Lodoss War (DC)
Unreal Tournament (DC)
Aero Dancing Sorozat (DC)

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Előfizetéssel megrendelem az ***576 Konzol*** című, havonta megjelenő folyóiratot .... példányban, ... hónaptól, egy évre, 5760 Ft-ért.
Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név:..

Cím:..

E-mail:..

Ajándékba a ...., ..., ..., ..., ..., ..., számokat kérem. Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ...., ..., számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
576 KByte (Comgame Kft.)
1389 Budapest Pf. 132

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 5760,-Ft-ért, tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

EZT VEDD MEG!

ÚJDONSÁGOK



TOVÁBBI EVM CÍMEINK

1944 ACROSS THE RHINE	1999,-	FLIGHT UNLIMITED	1999,-	RAILROAD TYCOON II.	2001/apr
ADDICTION PINBALL	1999,-	FLY!	2001/apr	RESIDENT EVIL II.	2001/apr
ADMIRAL SEA BATTLE	1999,-	FLY FISHING	1999,-	REQUIEM	1999,-
AIRPORT INC.	2001/apr	FORD RACING	1999,-	SEARCH AND RESCUE	1999,-
APACHE LONGBOW	1999,-	GO KART CHALLENGE	1999,-	SEGA RALLY II.	1999,-
ARMY MEN I.	1999,-	GRAND THEFT AUTO	1999,-	SCREAMER RALLY	1999,-
ARMY MEN IN SPACE	1999,-	GRAND THEFT AUTO 2	2001/apr	SMALL SOLDIERS	1999,-
ATOMIC BOMBERMAN	1999,-	GRAND TOURING	1999,-	SONIC RACER	1990,-
BALLPARK	1999,-	HEROES OF MIGHT & MAGIC II.	1999,-	SPEC OPS	1999,-
BROKEN SWORD I.	1999,-	HEROES OF MIGHT & MAGIC III.	2001	SPEC OPS II.	2001/apr
BROKEN SWORD II.	1999,-	HIDDEN & DANGEROUS	2001/apr	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	1999,-
CASTROL HONDA SUPERBIKE	1999,-	HOUSE OF THE DEAD	1990,-	TOMB RAIDER	1999,-
CIVILIZATION	1999,-	INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	1999,-	TOONSTRUCK	1999,-
CLAW	1999,-	K.O. BOXING	1999,-	TOUCHE	1999,-
COLONIZATION	1999,-	MICRO MACHINES III.	2001/apr	UFO ENEMY UNKNOWN	1999,-
COMMANCHE VS. HOCUM	1999,-	MIG ALLEY	1999,-	VEGAS GAMES 2000	1999,-
DARK COLONY	1999,-	MIGHT & MAGIC VI.	1999,-	VIRTUA COP II.	1990,-
DEATHTRAP DUNGEON	1999,-	MIGHT & MAGIC VII.	2001/apr	VIVA FOOTBALL	1999,-
EASTERN FRONT	1999,-	MOBIL 1 RALLY	2999,-	WARCRAFT	1999,-
EF 2000	1999,-	MONTEZUMAS RETURN	1999,-	WESTERN FRONT	1999,-
F22 AIR DOMINANCE & RED SEA OP. MISSION	2999,-	MORTAL KOMBAT IV.	2001/apr	WORLD LEAGUE SOCCER	1999,-
F/A-18 KOREA	1999,-	MYTH: THE FALLEN LORDS	1999,-	WORMS	1999,-
FIGHTING FORCE	2001	PRO PINBALL TIMESHOCK & THE WEB	1999,-	WORMS UNITED	1999,-

KERESD ORSZÁGSZERTE!

Főbb partnereink:

576 KByte: MAMMUT, POZSONYI ÚT, PÓLUS CENTER, WESTEND CITY CENTER

TESCO: FOGARASI ÚT, MEGAPARK, PÓLUS CENTER, BUDAÖRS, DEBRECEN, EGER, KAPOSVÁR, KECSKEMÉT, MISKOLC, NYÍREGYHÁZA, PÉCS, SOPRON, SZEGED, SZÉKESFEHÉRVÁR, SZOMBATHELY, VES…

MEDIA MARKT: EUROPARK, WESTEND CITY CENTER, DEBRECEN, SZEGED, SZÉKESFEHÉRVÁR

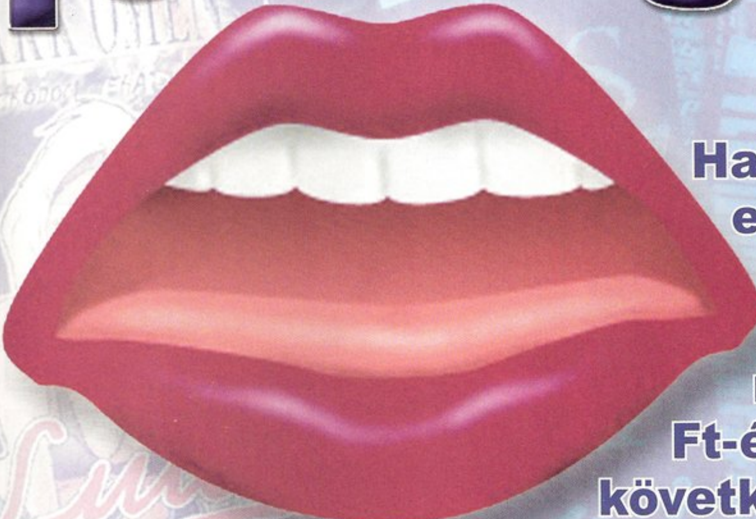
Office DEPOT: PÓLUS CENTER, GYŐR, TÖRÖKBÁLINT

Libri: LIBRI KÖNYVPALOTA, KELETI KÖNYVÁRUHÁZ, FLÓRIÁN KÖNYVESBOLT, DUNA PLAZA KÖNYVESBOLT, CSEPEL PLAZA KÖNYVESBOLT, CAMPONA KÖNYVESBOLT

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK: 06/309-541-771

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az *576 KByte*-ra, 9552 Ft helyett mindösze 6999 Ft-ért tiéd lehet a következő évfolyam, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk

Ez már bárkinek megéri. Neked is? Akkor töltsd ki és küldd vissza!

Előfizetéssel megrendelem az **576 KByte** című, havonta megjelenő folyóiratot

...... példányban, ... hónaptól, egy évre, 6999 Ft-ért.

Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név: ....

Cím: ....

E-mail: ....

Ajándékba a ...., ..., ... , ... , ... , ... számokat kérem,

Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ...... , ... számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:

576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf. 132

TISZTELT OLVASÓNK!

Sajnálatos módon – szerkesztőségünkön kívülálló okok miatt – a 2001. februári 576 Kbyte több példánya hibásan került a terjesztőkhöz. Ha az általad megvásárolt példány ilyen, kérjük postai úton juttasd el a szerkesztőség címére, és mi küldünk neked egy hibátlan újságot helyette.

Köszönjük megértésedet
a Szerkesztőség

REPORTING IN.
AZ ELITE FORCE FIGURÁK VÉGRE KÉZZEL FOGHATÓ KÖZELSÉGBE KERÜLTEK.
ROGER THAT.

A világ - talán nem véletlenül - legkedveltebb 1/6-os (12 inch-es) figurasorozata, az ELITE FORCE végre megérkezett az 576 Shopokba! Az Elire Force figurák jellemzője az elképesztő részletességű kidolgozottság és a tökéletes minőség. Fém fegyverek és sisakok, műanyag felszerelési tárgyak, az eredetivel teljesen megegyező ruházat - minden 1/6-os méretben lekicsinyítve. Az Elite Force sorozat a legmagasabb minőségi elvárásoknak is megfelel, jelenleg Amerikában és Nyugat-Európában ez a gyűjtők kedvence!

Az Elite Force katonák a jelenleg legtökéletesebben mozgatható figurák a piacon. Szinte minden olyan testhelyzet beállítható velük, melyeket egy ember is fel tud venni. Ezek az első olyan figurák, melyeknek az arckifejezését is meg tudod változtatni a „Custom Expression" rendszer alkalmazásával. A mellékelt változatos felszerelési tárgyak segítségével elképesztő élethűség érhető el.



Az Elite Force figurák méretarányai megegyeznek a más cégek által gyártott 1/6-os figurákéval, így a ruházat, a fegyverek és a felszerelések tetszés szerint variálhatók és cserélhetők!

Az ELITE FORCE sorozat sztárjai a British SAS és GSG-9 Polizei figurák, melyek a nagy népszerűségnek örvendő COUNTER-STRIKE című játékban is szerepelnek. További figuráink:



MINDEN UGYANOLYAN, MINT A VALÓSÁGBAN - CSAK KICSIBEN!



Klánbemutató

NegAsztok!

Avagy, Üdvözlet Mindenkinek a Csodálatos NegA Szerveren, Ugyanitt MalaC Van ElaDó!

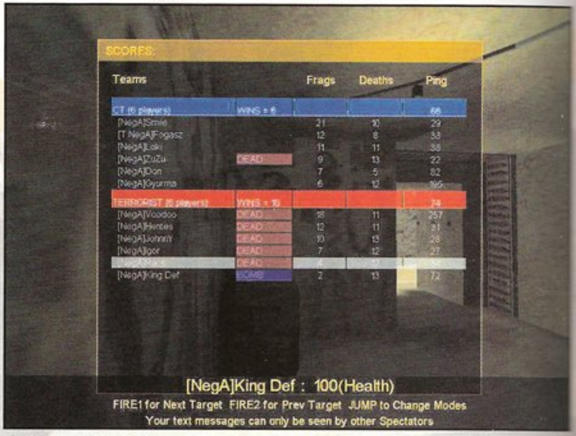
Az alábbi cikkben szeretnénk bemutatni Nektek Magyarország egyik legpatinásabb Counter-Strike klánját, azaz nem mást, mint a NegA-TeaM-et. A történet még a CS előtt kezdődött. Quake, illetve TFC játékosokból alakult 99 novemberében a Negatív klán. A DE MFK Borsos József kollégiumába 99. december környékén tört be a CS, és fertőzte meg a klánt. Ekkor változtattuk nevünket NegA-TeaM-re. Első szerverünk, a NegA I. 2000. 01.17.-én indult CS beta 5.0 -val. A gép egy P166 32Mb-os konfiguráció, ami 16 játékos esetén igen korrekten laggolt. 2000 áprilisában állítottuk hadrendbe a NegA II. szervert, és ekkor vívtuk az első klánháborút is az UNQL ellen. Azóta ellenfeleink voltak: ESS, KO, C7P, ISF, E7, WWF, 187. Tavaly szeptemberben nagyszabású vérfrissítés volt nálunk. Többen lediplomáztak és kiléptek a kegyetlen való világba. Ők azóta is büszkén viselik az [exMFK] titulust.
Szervereink jelenleg is gőzerővel dolgoznak és méltán népszerűek a magyar CS társadalom berkeiben. Ezt mi sem jelzi jobban, mint a két gép állandó telítettsége. A NegA Wilco szintén messze földön híres hangulatáról, és mellesleg mindenki számára nyitott (még klánwar alatt is).
A NegA-nak jelenleg 25 tagja van, nagyrészük ma is aktív játékos. A tagok általában vagy debreceniek, vagy Debrecenben tanulnak. Az átlagéletkor 24.2 év, többen már túl vannak egy diplomán és jelenleg a másodikon, vagy harmadikon dolgoznak. Nálunk cél a csapatmunka: egy mindenkiért, mindenki mindegy miért. Röviden ennyi a klán története és most mit is jelenet NegA-nak lenni, ahogy SatYR mondta volt: „Tanítani kéne a NegAságot!"



▲ Szerda esti NegA buli

Gihi :), vagy nem Gihi :) Ez itt a kérdés!

Aki azt hiszi, hogy a NegA csak egy egyszerű CS klán, az téved: ez egy életstílus, egy igazi feeling. A NegA már rég nem csak a játékról szól, hanem az emberekről, és a köztük lévő barátságról. Az, aki ismer minket, érti, miről beszélünk, a többiek meg reméljük, majd most megértik.
A virtuális világból kilépve furcsán érzi magát az ember, ha kódolatlan szöveggel találkozik. Ezért mi is elrejtjük az információt egy gyenge kis sztori mögé, mint a többiek több-kevesebb sikerrel.
Az Óperencián innen, a mátrixon túl, ahol a kurta farkú malac van eladó (meg még zsákos vető krumpli is kapható) valaha, lészen egy sötét dohos kollégiumi szoba. A szoba félhomályában egy sápadt arcú alak ült asztalánál. Tekintete mereven bámult bele a 60 Hz-es képfrissítés csodájába, bal keze a billentyűzeten remegett, jobb keze görcsösen szorította az egeret. Minden figyelmét egy pontra összpontosítva meredt a képernyőre, de azért lopva egy gyors pillantást vetett a monitor jobb alsó sarkában futó számsorra (net_graph): „0-as loss, 70 fps, és emellett 18-as ping, jól van, itt baj nem lehet, az erő(mű) velem van". Fülhallgatóján keresztül ismerős hangok érkeztek, a csapdát nem sejtő



▲ NegA vs. NegA klánwar, nem kétséges, ki nyert

áldozat lépteinek monoton ritmusa. A hang erősödött, a feszültség fokozódott, és hirtelen egy árny jelent meg a résnél. A megfeszült idegek csak erre vártak. Egy pillanat műve volt az egész: a torkolattűz a cső végén, a fegyver fülsüketítő zakatolása. Ez egy sorozat volt. Forró töltényhüvely pattogtak a földön, és a halott test elterül a hideg kövön, majd a felismerés... VAZEEEEE! TK (TeamKill)! Izé... bocsi... Gihi :)
Ekkor a virtuális valóság az atomjaira hullott, a sápadt alak ismét a szobában találta magát. Az első sokk után felfedezte az időközben érkezett NegA jelenlétét „Welcome to the real world" köszöntötte az, majd arcán széles mosoly terült szét. Ez csak egy dolgot jelenthetett: BULIIIIIIII!
Alig tíz perc múlva 0-as pinggel, végtelen fps-el utazott egy autóban csapattársai felé. Keze már nem remegett, sőt határozottan jól érezte magát a zöld üveg nyakán. Elég jó! Még pár perc utazás és együtt a „keménymag" (STICK TOGETHER TEAM). NegAsztok! Gihi :)! Jó itt lenni veletek, hisz itt még a víz is meleg!" Mentek a sztorik az aznapi nagy csatákról, győzelmekről, vereségekről. Hőseink szemének csillogása lassan elhomályosította látásukat, és csak egy dolog lebegett előttük... Gihi :), vagy nem Gihi :) ez itt a kérdés! A cél adott, mindenki tudja a feladatát (I'M IN POSITION), akár indulhatunk is tovább (GOGOGO!). Egyként indult az ezer harcban összekovácsolódott csapat. Bakancsok ütemes csattogása hallatszott, ahogy sarokról sarokra, méterről méterre közelítettek a cél felé. Útjukat nem keresztezte senki, sehol egy ellenség, sehol egy túsz. Hamarosan fel is tűnt előttük a target area, de az ajtóhoz érve kissé megtorpantak: „Vazeee, ez fullon van mint a NegA server". „Nem baj" — jött hátulról a biztatás — „Te csak rusholj tovább". Elfojtott sikollyal nyílt az ajtó, mögötte kempes „KOcsög" várt bekapcsolt hand shot scripttel és mindenkit kézfejen lőtt egy bélyegzővel — az első sérülés a bevetésen, de még koránt sem az utolsó. Bent villanó és füstgránátok repkedtek és robbantak mindenfelé, de hőseinket nem lehetett megállítani. Könnyedén alkalmazkodtak bármilyen helyzethez, hisz olyan sokoldalúak mindahányan, hogy az már majdnem gömb.
Hamar felismerték, hogy itt senki sem jelenthet veszélyt rájuk, megszabadultak hát golyóálló mellényeiktől, és nekiláttak útközben megcsappant tartalékaik feltöltéséhez. Az első körben csak gyengébb fegyvereket vásároltak, de később a nehézfegyverek is előkerültek. A fegyverolaj szaga erősen vodkára emlékeztetett, az áldozatok pedig az ártatlan agy és májsejtek közül kerültek ki. A gigantikus méreteket öltő tömegpusztítás után (a fragok száma százbilliárd körül mozgott), a NegA-TeaM tovább nyomult az épület belseje felé. A hajdani hullaház (aki kitalálja, hogy melyik ez a debreceni szórakozóhely, azt többet nem rúgjuk ki a NegA szerverről) most határozottan élő emberekkel volt tele, kiknek jó része már régi ismerősként köszöntötte a csapat tagjait: „Itt vannak már az elmebetegek". Kezdődjék a szolid, mértéktartó szórakozás. Egy igazi NegA köztudottan szerény, és kerüli a feltűnést: az érkezéstől számított kb. két és fél perc múlva az egész





▲ *NegA torony a NegA vs. NegA klánwaron*

pereputty a tánctér fölé magasodó színpadon tombolt. Rángatóztak a hangfalakból dübörgő zene ritmusára, és igazi nagyvadak módjára üvöltöttek, biztosan tudva, hogy nincs méltó ellenfelük a nap alatt. Ha kellett igazi terroristához méltóan csináltak helyet maguknak a tömegben, hogy nyugodtan kiélhessék vágyaikat. Ha pedig alkalom nyílott rá hősies CT-ként beszélgettek a potenciális (és természetesen nőnemű) túszokkal, hogy menjenek velük valami „biztonságosabb" helyre, mert itt nem biztosíthatják a túlélésüket. Egy ilyen kaliberű küldetés kivitelezéséhez persze nem elegendő az érkezéskor vásárolt fegyvermennyiség, ezért újból és újból felkeresték a fegyverraktárakat, majd újra, újra, újra és újra... Meg még egy párszor ezek után is. Nem is lehet kétséges, hogy a NegA ilyen taktikával, és ennyi fegyverrel csak győztesen kerülhetett ki a küzdelem e fázisából. Egyesek a gyilkolásban, mások a túszszabadításban jeleskedtek. De a neheze még csak ezután következett. A Mission Impossible. Sötét szobájából indult hősünk kábult agyában megszületett a végső gondolat: VETKŐZZÜNK!!! Rövid időn belül fényárban és éhes tekintetek kereszttüzében úszott meztelen felsőteste. Társai ekkor sem hagyták magára. Sorra bukkantak elő a ruhák takarásából az ideálisabbnál ideálisabb férfitestek, és igen... ismét megtörtént... NegA-Csippendél a szerdai éjszakában. Ezen küldetéssorozatok sikeres teljesítése után embereink visszaindultak a szürke, dohos szobák rejtekébe, hogy folytassák a harcukat azért, amiben hisznek. Gép bekapcsol és kis idő múlva ismét megjelenik a „Welcome to the real world" felírat. Most legyen ember a talpán, aki eldönti, mi is a valóság.

NegA CSÍT!!!

Most pedig itt az ideje, hogy fenekestől felforgassuk a magyar CS társadalmat azzal, hogy KITÁLALUNK... mindent. Sokaknak biztosan fájni fog, de egyszerűen NEM BÍRJUK TOVÁBB!! Iszonyatos ez a nyomás, nap-nap utáni küzdelem saját magunkkal, hogy titokban tartsuk, hogy leplezzük valamelyest azt, hogy mi... kimondjuk kereken... CSÍTELÜNK! Hát itt az idő, lehull a lepel, MINDENRŐL fellebbentjük a fátylat. Ami itt leírva lészen az maga az igazság, és az igazság maga lesz az, amit itt leírunk. Természetesen oka is van annak, hogy mindezt leírjuk, de ezt az okot nem áruljuk el. Ki-ki saját lelkiismerete alapján döntse el vajon miért? MIÉRT? Az úgy történt, hogy még a 6.0 idején meglehetősen unni kezdtem, hogy minden golyót, amit hozzávetőlegesen irányba lőttek iszonyú laggok közepedte bámulatos rutinnal és ügyességgel fejre vettem. Elég jól sikerült. Szinte már el sem hittem hogy is lehetek ilyen ügyes, aztán felvilágosítottak hogy ez „NEM F*SZA!" Inkább kerülgessem őket, ha lehet. Rendben. Kerültem, kerültem de a fránya golyóbis mindig eltalált. Vajon miért? Hosszú próbálkozás után rájöttünk mi lehet az oka. Talán a 4-6 fps (frémperszekundum). Ahhoz hogy folyamatosnak lássuk, kéne legalább 27. A 4-6 ehhez képest elég sovány, mondhatni KÉPREGÉNY. De miért ennyi, mikor az 5.2-vel még 30 fps fölött voltam? A Pingemre meg panasz nem lehet? Ki érti ezt? Ekkor jött az isteni szikra... Csítteljünk, de nem ám láma módra vudu babával, meg túlméretes modellekkel, meg fehér falakkal, meg csudatévő progszival, meg mindenkit fejbe lövök kóddal. Kellett valami egyedi... Megoldás a NegA CSÍTT És akkor jött az ötlet: termeljünk fps-t! De hogy? Mit lehet tenni inveszt sok pízet, oszt veszünk új gépet + ramot + új videókártyát. Eredmények: -100 ezer píz +50 fps Komolyra fordítva szót. Nesztek így kell csinálni. Nem mondjuk, hogy a legolcsóbb, meg a legjobb (túl sok benne még mindig az emberi tényező) de működik!

Ez a titok pupákok, NegA PuWeR!

[HUB]az [PIC]safingató [KO]csögok [ESS]etek [187] -szer [7 ReX keX] [ME]llé. t[ÁN KUL]túr [HEtF]őre vá[RS]z? [NegA]tyazz! [Wegyél WálF]át ec[Cer 7P]énzért [Super L]áma.

Memberz:
BoDYMasTeR - Mobil szerver, mester, kemper
Cindy - Gyors, rugamyos, akár egy Guminyul. LAN-on edződött rutinos motoros
Don — Ha a Colt Nő lenne, feleségül venné.
Gyurma — Csendestárs, Még nem biztos de lehet hogy a C4 rokona
Hentes — Dr. NegA medic, Vérеskezű mészáros
Igor - Kedvenc taktikája a meglepetésszerű, szemből hátba támadás, hirtelen megfutamodással.
JohnnY — HM4 Unmortal secret weapon, Go Johnny Go Go! Johnny Be Good!
King Def — NegA második számú anyázó embere, NegA hardware szponzor
Mano — Törpének álcázott óriás
Racs — HM1 Az ftp királya, pina szerver mit állat, NegA-MegA Kemper AWP Koronázatlan királya
Snomag — Ha a de_train-en Sárgakabátos embert látsz, az nem a pályamunkás, hanem Ő AWP-zik
Smile - Gosztméker, szájlent hánter, Scout Puwer, NegA PR manager
T.Fogasz — Tiszteletbeli NegA, Főparty maker, a DoTe Casanovája és a legjobb Nője
Tom1st — Server mahinátor, Linux buherátor, papucs orrán pamutbolyt
Voodoo - Legifjabb NegA ezért mozog olyan gyorsan, KicsiFőnök megmondtam, ne szaladj, mert elesel☺
Zotyo - Miskolc réme, a NegA nyereménye
Zuzu - A srác aki mindig üvölt a rádióban, minden NegA ősapja, Tiszteletbeli klánvezér

exMFKz:
Colin — Sniper király, NegA tüzérség
Csolee — Aki minden szituban bevethető, Főkemp-ész
HM3 — háemhárom télen, nyáron, Kala 4 ever
IppY — A nyugodt erő, aki a szerepeket leosztja
Krampusz - Slow motion (p133 32mb), de nem ezen múlik... :o)
Poki — Akinek szélesebb a csípője, mint a válla, ezért csípőből tüzel
Zoli — HM főrendtartó

VIPz: [Cs.NegA]Csiga, [M.NegA]Gonzo, [P.NegA]PiCuR, [rpc]Kopi

UI: huje 7xx úgysem tudtok kiinni minket a vagyonunkból!





Beszélgetés az Screamer 4X4 fejlesztő-csapatáva

Amikor kiderült, hogy a Screamer 4x4-et fejlesztő Clever's csapatához megyek vendégségbe, rögtön tudtam, hogy nem egy szokványos bemutatkozó interjút fogok készíteni. Akit az érdekelt, hogy mikor alakult a csapat és kik a tagjai, bizonyára már minden kérdésére választ kapott az Interneten. Sokkal inkább arra voltam kíváncsi, hogy a srácok hogyan élték meg első játékuk elkészültét, a törvényszerű — bár esetükben kissé nagy számban elcsattanó — pofonokat és egyáltalán, milyen ma Magyarországon játékfejlesztőnek lenni. Partnereim a beszélgetésben Pócza Zoltán (neutron), Ludas Zoltán (Zwack) és Pozsgay Gyula (Jupiter) voltak

Hogy mennek az eladások és milyenek a visszajelzések?

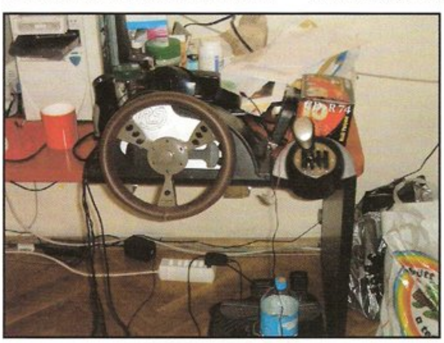
Jelenleg még nincsenek pontos adataink az eladásokról, ráadásul a játék egyelőre még csak Európában kapható, az amerikai premier még várat magára. A visszajelzések elsősorban a terepjárós társadalom köréből pozitívak, a Need For Speed rajongók természetesen nincsenek oda a programért.

Nagy volt a kavarodás a játék nevével kapcsolatban. Mi is történt?

Mi először a Pathfinder címet szántuk a programnak, de a kiadó ezt visszadobta. Ők ezután a 4x4 World Trophy, majd az Off-Road Challange címmel álltak elő, de kiderült, hogy azokat már más kiadók lefoglalták. Végül a Screamer 4x4 cím mellett döntöttek, ami elég szerencsétlen választás, mert a Screamer játékok teljesen más stílust képviseltek, mint a mi programunk.

Hogyan néztek vissza a játék fejlesztésére, elégedettek vagytok az eredménnyel?

Vegyesek az érzelmeink. Egyrészt természetesen nagy büszkeséggel tölt el minket, hogy a nevünk ott látható a program dobozán. Emellett bennünk van persze az is, hogy a program sikerülhetett volna jobban is, de valamikor mégiscsak be kellett fejeznünk a fejlesztést. Azzal vigasztaltuk magunkat, hogy a technika úgyis gyorsabban fejlődik, mint ahogy a fejlesztés halad. Legalább van miért folytatni és maradtak ötleteink az esetleges második részre. Mindazonáltal nagyon jó tanulópénz volt, sokat tanultunk a fejlesztés során.



Hogyan találtatok rá erre a nem túlságosan megszokott játékstílusra?

Bármilyen meglepő, először FPS-t szerettünk volna fejleszteni. Később a cél egy WAX névre hallgató arcade autóverseny elkészítése volt. Aztán egyszer kilátogattunk egy off-road versenyre és végünk volt. Megfertőződtünk és onnan kezdve nem volt vita.

Mi az oka a most tapasztalható nagy tömörülésnek a terepjárós játékok piacán?

Egyrészt több csapat is egyszerre ébredt rá arra, hogy ez a piac még kiaknázatlan. Másrészt most jutottunk el arra a technológiai szintre, amikor egy átlag felhasználó gépe is meg tud birkózni azzal az adatmennyiséggel, amivel egy off-road játék megkíván.

Hogyan zajlott az anyaggyűjtés?

Ez volt a fejlesztés talán legérdekesebb és legizgalmasabb része. Szerencsére mindenhol nagyon segítőkészen fogadtak minket. Csak nekünk kinyitották például a Rábaringet, hogy tanulmányozhassuk a H-18-ast. Aztán egy szervízben szó nélkül felemeltek a kedvünkért egy Jeep Cherokee-t, mert szerettünk volna részletes felvételeket készíteni az alvázáról. Egy márkakereskedés eladójának a fia meg elvitt minket egy olyan jól sikerült tesztvezetésre, hogy a vadiúj terepjáró hirtelen úgy nézett ki, mintha már benne lett volna pár tízezer kilométer. Ráfért egy kis polír... Ha pedig szakmai kérdésünk volt, nyugodtan fordulhattunk a hazai off-road társadalomhoz, akik mindenre tudták a választ és nagyon sokat segítettek a munka során.

Hogyan találtatok rá kiadótokra, a Virginre?

A programot a '99-es ECTS-en mutattuk be, a Virgin is ott talált ránk.

Milyen az élet egy ilyen multival — sokat változtattak a programon?

Voltak összetűzéseink. A programba elvileg nem terveztünk többjátékos üzemmódot, ez kifejezetten a Virgin kérésére került bele a csaknem kész játékba. Ez meg is látszik a meglehetősen bugyutára sikerült játékmódokon. A visszajelzések minket igazolnak, a játékosok a programot az egyjátékos üzemmódért szeretik.

A játék emellett minimális marketing- és reklámtámogatás nélkül került piacra, aminek a névváltoztatások után különösen nem örültünk. Kaptunk ugyan ígéreteket, hogy itt-ott promotálni fogják a programot, de egyelőre nem nagyon tapasztalunk ilyesmit.

Jelenleg két égető gondunk van. Egyrészt az amerikai kiadás érthetetlen okokból késik, holott a master lemez már két hónapja készen van. Hallottunk ugyan olyan fanatikusokról, akik megrendelték maguknak a játékot Angliából, de attól tartunk, hogy a többség nem lesz ilyen lelkes és kis idő múlva inkább letölti valahonnan a programot, ahelyett, hogy megvárná és megvenné.

Hasonlóan tehetetlenek vagyunk a patch-csel kapcsolatban is. Már régen készen vagyunk vele, a játékosok lerágják a fülünk érte, de a kiadó nem hajlandó hozzájárulni a kiadásához. Ezért van az, hogy a letölthető patch úgymond 'beta'. Csak így tudtuk megjelentetni.

Nem voltunk túlságosan elégedettek a magyar verzió csomagolásával és gépkönyvével sem. Az utóbbit szerettük volna mi magunk megcsinálni, térképekkel kiegészíteni, de az irányítás, mint annyiszor, akkor is kikerült a kezünk közül. Ebből is tanultunk és legközelebb már okosabbak leszünk.

A demó megjelenése után nagyon sok támogatást kaptatok a különböző játékfórumokon...

És ezek nagyon sokat segítettek. Mivel nem volt lehetőségünk minden konfigurációval és játékvezérlővel letesztelni a Screamer 4x4-et, az ő segítségük nagyon fontos volt. Emellett sok olyan ötletet is kaptunk, amelyek vagy bekerültek a játékba, vagy segítettek eldönteni a csapaton belül kialakult vitákat. A segítséget utólag is szeretnénk megköszönni.



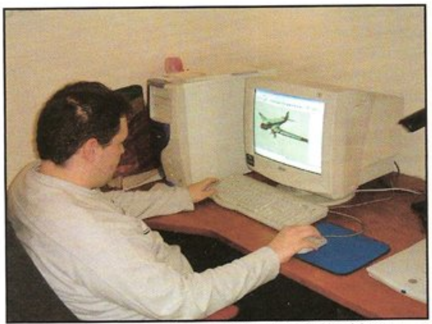


Ugyanitt olvastam, hogy „minek kiadni a forintot érte, amikor 600-ból is kijön". Ez milyen érzés?

Persze hogy nem jó. De egészen addig, amíg Magyaror-



szágon ennyire elrugaszkodnak a szoftverárak az emberek pénztárcájától, addig ezzel együtt kell élni. Az ellen egyébként nincs kifogásunk, ha valaki magának átírja a játékot, mert nincs rá pénze, és különben nem tudná megszerezni. Azt azonban, hogy valaki ezzel egy vagyont keressen, elítéljük.



Sokan hiányolták a programból a töréseket. Ezekkel mi a helyzet?

Sajnos a gyártók nem szerették volna darabokban látni az autóikat, pláne amikor megtudták, hogy mi valós töréseket tervezünk. Nézd meg a Colin McRae Rally 2-őt! Nekimész 200-zal egy fának és mi történik? Betörik az ablakod és elkezd remegni a hátsó légterelőd. A mi töréseink valósághűek lettek volna. Nem előre letárolt sérülésmodelleket használtunk volna, hanem a játék motorja akkor és ott számolta volna ki a károsodást. A kedvezőtlen határozat ellenére a törést nem vettük ki a programból. Erre akkor már nem is lettünk volna képesek és a kiadó sem szerette volna. Benne hagytuk, picit eldugtuk, mostanra néhány ügyes felhasználó már elő is csalogatta. Nem olyan igényes, mint a játék többi része, de a vele való munkát abban a pillanatban befejeztük, amikor kiderült, hogy a végleges verzióban nem lehet benne.

Nehéz volt egyébként a jogdíjak megszerzése?

Volt, ahol könnyen ment, volt, ahol nehezen vagy sehogy. A játék megjelenése például azért csúszott két hónapot és azért maradtunk le a karácsonyi piacról, mert az egyik autógyár nem volt hajlandó aláírni a papírokat. Egyes típusoknak meg egyenesen a jogdíj-problémák miatt kellett kimaradniuk a programból. Az Urallal sajnos nem tudtuk felvenni a kapcsolatot. A Suzuki nem akarta adni a Samurai-t, csak egy újabb modellt, de az egy diszkó-terepjáró, nem a játékba való. Ezt különösen sajnáljuk, mert sokan keresik. Nem rajtunk múlott. A Hummer pedig azért maradt ki, mert a jogai felett az Infogrames rendelkezik. Némi elégtétel, hogy amikor egy Infogrames-es srác itt járt és megnézte a mi Hummerünket, bizony elismerte, hogy a mienk jobban sikerült, mint az övék.

Ha már ki nem adott autókról van szó, terveztek kiegészítőket közreadni a játékhoz?

Bizonyára új pályákra, autókra és editorokra gondolsz. Nem igazán. Az időnket már az új feladatok kötik le. Egy autó teljes megtervezése például 2-3 hetes munka lenne, ennyi időnk pedig nincsen. Az editorokat szívesen közreadnánk, hiszen nekünk sincs ellenünkre, hogy új elemekkel bővüljön a játék, de ezek a saját magunk által írt fejlesztőprogramok annyira nem felhasználóbarátok, hogy csak az tudja használni, aki írta.

Milyen játékok kötnek le egy ilyen különc csapat tagjait, mint a Clever's?

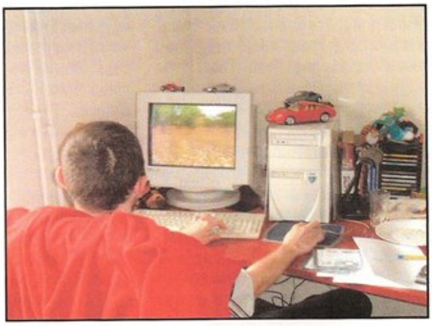
Mint a Screamer 4x4 is mutatja, a valós élet fizikáját használó játékokat kedveljük. Zwack a Virtual Poolt és a Blockout-ot részesíti előnyben, neutronnak az USAF tartozik a kedvencei közé, míg Jupiter a Fighter Squadronnal tölti kevés szabadidejét. Emellett mindenki tisztelettel adózik a Grand Prix Legends előtt, ami realitásával pontosan azokat az elveket követi, amelyeket mi is nagyra tartunk. Ha pedig kikapcsolódásra vágyunk, akkor jöhet egy kis Aliens vs. Predator.

Említettétek korábban az off-road közösség hathatós segítségét. Volt alkalmatok látni, hogyan boldogul egy profi a játékkal?

Igen és az eredmény nagyon meglepő volt. Annak ellenére, hogy alapbeállításokkal mentek és nehezen szoktak hozzá ahhoz, hogy egy PC-s kormány legfeljebb 180 fokig tekerhető, olyan mozdulatokat és trükköket mutattak be, amelyekre az engine tervezésekor nem is gondoltunk. De működtek. A fizikát nem lehet becsapni...

Amikor Zwack látta, hogy a „profik" mennyire szenvednek a kormány miatt, tervbe vette egy olyan vezérlő elkészítését, amelyet akár többször is körbetekerhetünk. Róla egyébként azt kell tudni, hogy ő már akkor is tervezett és készített PC-s kormányt, amikor azokról még hallani sem lehetett. Fából faragott test, mikrokapcsolók, minden ami kell. Neutron a mai napig a Zwack-féle modellt tartja a legjobb kormánynak, amihez valaha szerencséje volt.





A Screamer 4x4 project lezárult. Mi lesz most?

A tárgyalások még folynak a kiadóval arról, hogy lesz-e folytatás. Mi szeretnénk, de ez sok dologtól függ. Ha létrejön egy második rész, az biztos, hogy még szebb és még részletesebb lesz. Szeretnénk a bárgyú multiplayer játékmódok helyett igazán izgalmas kihívások elé állítani a többben, együtt játszani kívánókat. Emellett szeretnénk kitörni a rétegjáték kategóriából. Olyan program a célunk, ahol az F1GP3 mintájára mindenki megtalálhatja magának a megfelelő nehézségi fokozatot, és annyi segítséget kérhet a géptől, amennyit csak akar. Arra most már a kezdetektől fogva ügyelni fogunk, hogy emészthetőbb eszközökkel dolgozzunk, mert szeretnénk a különböző editorokat elérhetővé tenni.

Ha mégsem a Screamer 4x4-et folytatjuk, az sem katasztrófa. A tervezés alatt álló, lassan végleges formát öltő új motor szinte bármilyen játék fejlesztésére alkalmas, akár FPS-ére is. Annyi biztos, hogy az új program is megfelel majd azoknak az elveknek, amelyeket eddig is követtünk.

Aztán a srácok meginvitáltak a monitorok elé, ahol bepillantást nyerhettem a most folyó munkába. Nem vagyok felhatalmazva arra, hogy többet eláruljak, de a látottak meggyőztek arról, hogy ebbe a néhány fiatalemberbe több fejlesztőgárdára elegendő kreativitás szorult. A kérdés már csak az, hogy a piac hogyan reagál majd az olyan formabontó próbálkozásokra, mint amilyen a Screamer 4x4 is volt.

Annyi biztos, hogy a fiúk nem keseredtek el a felmerült problémák miatt. Kívánom nekik, hogy következő játékuk hozza meg számukra az áttörést, mert igazán megérdemlik.

Bazska



Egy gép megvásárlásánál, szinte a legnagyobb gondot (legalábbis pénzügyileg) a processzor kiválasztása jelenti. Nem is annyira az ár, hanem a teljesítmény és a megbízhatóság az, melyek igazán fontos szerepet játszanak. Jelen esetben két nagy gyártó képviselteti magát a piacon. Ezek, a mindenki által ismert Intel és az AMD.

Legtöbben azt gondolják, hogy az olcsóbb processzorokkal jobban járnak, csak azt felejtik el észrevenni, hogy a speciálisan márkafüggő kiegészítők megvásárlásával fognak majd nagy pénzeket kifizetni. Mire is gondolunk? Nagyon jó példa a rádiótelefonok esete, ahol bagóért kapjuk a készüléket, hiszen a telefonálással szépen termeljük a nyereséget a telefontársaságoknak. Ezért vannak a hatalmas akciók, ahol a cél a lehető legtöbb előfizető megszerzése (nem is beszélve a háttérben megbúvó kapcsolatokról, ahol a telefontársaság reklámért cserébe olcsóbban kapja a készülékeket, vagy lásd: AMD — VIA kapcsolata). A számítógépeknél az ár — minőség ráta a következőképpen néz ki. Az AMD processzorok ár / teljesítmény viszonya igen kedvező, viszont a hozzájuk készített alaplapok ára a csillagos eget érinti. Elég sok visszajelzés érkezett tőletek, miszerint túloztunk a VIA megbízhatatlanságát illetően, de sajnos akkor is csak ismételni tudjuk magunkat. Egy olyan alaplap melynek chip készletéhez driver kell, szerintünk soha nem lesz tökéletes (ez csak foltozás és nem más). Több mint tíz éve foglalkozunk igen behatóan hardverekkel, és a VIA szinte mindig csak a saját, külön beszerezhető drivereivel volt hajlandó megfelelően működni (néha még akkor sem). A legnagyobb baj akkor van, ha ezek hiányoznak, vagy nem tudja a szegény felhasználó beszerezni őket, és ilyenkor csak a sorozatban jelentkező hibákkal szembesül.

Ennek ellenére az AMD tökéletes választás egy jó multimédiás géphez, hiszen teljesítménye vetekszik bármelyik Pentium III-as processzorral. (Hmmm...)

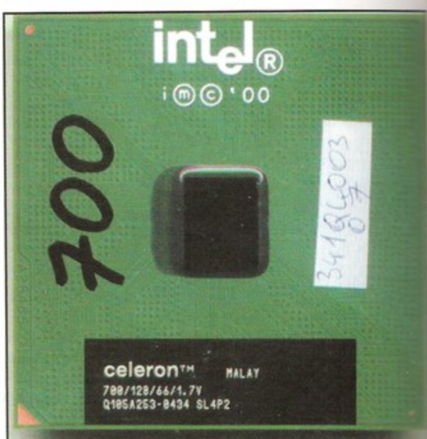
Ha már itt tartunk, akkor megemlítendő a redukált méretű cache-t tartalmazó Duron is. Ez tulajdonképpen ugyanaz, mint az Intel Celeron-ja. Egy teljes értékű AMD Athlon-t kapunk, csak úgy kell elképzelni, mintha szegénynek a fele száját bevarrták volna. Hiába van meg a nagy sebessége, a "mini" gyorsító memória a nagyobb adatmozgatások alkalmával szépen szaggat a vas. A gyorsítótárként szolgáló memóriaegysége (cache), csak negyed akkora (64kByte) mint az Athlon-é (256kByte). Ebben a versenyben az Intel Celeronja a tuti befutó, mivel az alapból 128k cache-t tartalmaz. Itt még meg kell különböztetni az elsődleges (level 1) és a másodlagos (level 2) cache-t.

A régebbi alaplapokon 486/PentiumI az L2 cache még az alaplapon foglalt helyet, de a processzorok sebességének növekedésével a másodlagos gyorsító memóriát rögtön a processzorral egybe tokozták. Erre a legjobb példa az első Klamath / CeleronA processzorok kivitele, ahol a Slot1-es tok az SMD memóriák miatt lett olyan nagy. Később gondoltak egyet az Intel-nél és beintegrálták a L2 cache-t a processzormagba. Így a sebesség is növekedett mivel a Klamath memóriája a processzormag frekvenciájának a felével üzemelt.

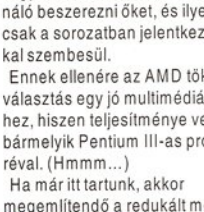
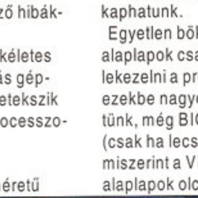
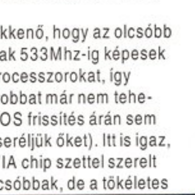
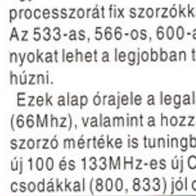
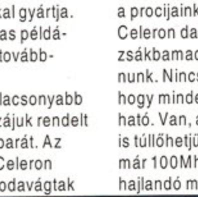
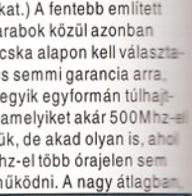
Az új kivitelnél a L2 cache már a CPU órajelével szinkronban üzemel és mivel egy magba lett integrálva a hűtése is sokat javult, amely ugye a tuningolhatóság szempontjából egyáltalán nem közömbös. A PIII-as magra épülő processzorok ára jóval magasabb az Athlonénál. Viszont itt a megvásárolható alaplapok, sokkal de sokkal olcsóbbak és még a választék is nagyobb. Kb. 17000 Ft-tól, egészen 50000 Ft-ig terjednek az árak. Itt a legszerényebbtől a legnagyobb RAID vezérlős csodáig bármit megkaphatunk.

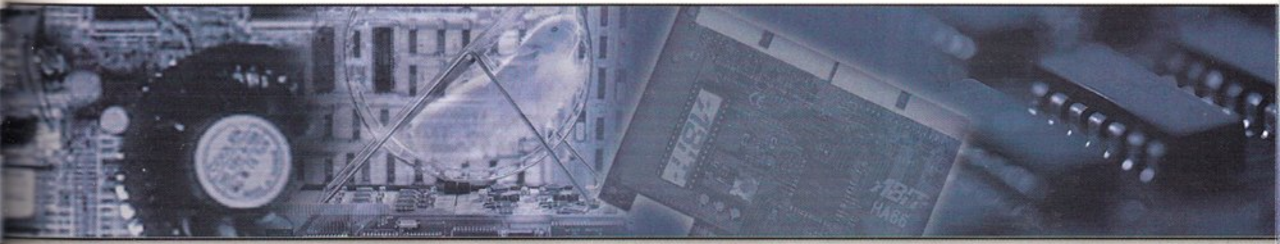
Egyetlen bökkenő, hogy az olcsóbb alaplapok csak 533Mhz-ig képesek lekezelni a processzorokat, így ezekbe nagyobbat már nem tehetünk, még BIOS frissítés árán sem (csak ha lecseréljük őket). Itt is igaz, miszerint a VIA chip szettel szerelt alaplapok olcsóbbak, de a tökéletes működéshez mindig kell a driver. Az Intel chipes alaplapokhoz nem szükségeltetik semmi külön meghajtó program, csak ha valami különleges plusz van ráintegrálva (RAID vezérlő, integrált hang vagy VGA kártya). Mivel az operációs rendszerek nem mindig fejlődnek egy ütemben a hardverekkel, ezért előfordul hogy kapunk úgynevezett INF drivereket. Ezek, magát a Windowst hivatottak az új hardver szintjére emelni, hiszen előfordulhat, hogy az nem ismer fel néhány újfajta erőforrást. Az árversenyben egyértelműen az Intel Celeron 2-es processzorok viszik el a pálmát. Nagyon olcsóak (egy 600MHz-s példány 21-23000 Ft-ért megkapható) és ami az igazán lényeges kitűnően tuningolhatóak. A kiválasztásnál a leglényegesebb szempont a proci alap órajele. Ez az órajel az, amit később a BIOS-ból emelhetünk, így növelve CPU-nk sebességét. A szorzóval már nem trükközhetünk, ugyanis az Intel már minden processzorát fix szorzókkal gyártja. Az 533-as, 566-os, 600-as példányokat lehet a legjobban továbbhúzni.

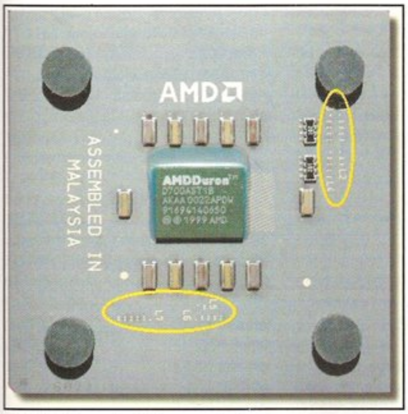




Ezek alap órajele a legalacsonyabb (66Mhz), valamint a hozzájuk rendelt szorzó mértéke is tuningbarát. Az új 100 és 133MHz-es új Celeron csodákkal (800, 833) jól odavágtak a tuningnak. A Duron processzorok szinte kínálják a lehetőséget a szorzókkal való játszadozásra, hiszen a hordozó kerámia lapon kivezetésre kerültek azok a jumper érintkezők, amellyel ezek a mókák elvégezhetők. (Nesze neked Intel, mi engedjük a szorzós játékot, csak vigyék már a procijainkat.) A fentebb említett Celeron darabok közül azonban zsákbamacska alapon kell választanunk. Nincs semmi garancia arra, hogy mindegyik egyformán túlhajtható. Van, amelyiket akár 500Mhz-el is túllőhetjük, de akad olyan is, ahol már 100Mhz-el több órajelen sem hajlandó működni. A nagy átlagban

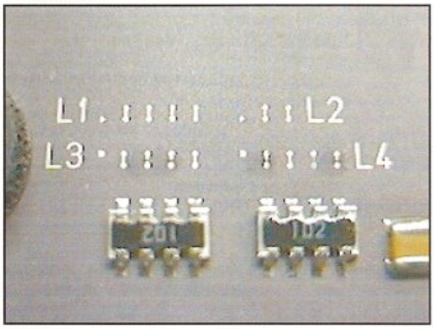




100 db 533-as és 600-as prociból legalább 1-5 darab elindul, és stabilan működik 1Ghz-en. 40-50 db, 800-900Mhz-en is elfut, míg a maradék 45-ből húsz csak 700-750Mhz-ig húzható és a többi egyáltalán nem tuningolható.

A Pentium III-as sorozatban valóságos csodának számít a tuningbarát CPU. Itt nem nagyon érdemes a keresgélés, hiszen az ár sokkal nagyobb és csak kevesen engedhetik meg maguknak az ilyen nagyságrendű processzorok vásárlását. Nagyon fontos elmondani a Duron átkának is nevezett jelenséget. Ez nem más, mint a processzor, szó szerinti szénné égése, sajnos ebbe a típusba nem építettek túlmelegedés elleni védelmet, ezért az inkább szétég, sem minthogy resetelne (Természetesen az Intel PII és PIII processzorok sem rendelkeznek hőmegfutás védelemmel). A resetelés (ún. szaltó dobás.) nem a CPU intelligenciájának köszönhető. Szerencsétlen a megfelelő hűtés nélkül nem képes eldisszipálni a keletkező hőt, és vagy megáll és soha többé nem indul el, vagy pedig folyamatosan resetelget.

Mindenkinek egy nagyon jó tanács: Szerezzünk be egy jó programocskát pl. Motherboard monitor, CPUCool stb. vagy pedig az alaplaphoz mellékelt szoftvert, amely folyamatosan figyeli a processzor hőmérsékletét. Ezt a nagyon jó előjelet ne felejtsétek el: Ha folyamatosan resetelget a gép, akkor azonnal kapcsoljátok ki és vizsgáljátok meg a hűtést. Ha valamilyen "régi" alaplapunk van, pl. Abit BH6, amely még nem képes a processzor mag hőmérsékletét mérni, két dolgot tehetünk a Monitorozó szoftvert a processzor hűtőventillátorának fordulatszám figyelésére állítsuk be, mégpedig úgy, hogy ha a venti megáll, akkor azonnal jelezzen. Léteznek olyan programok, amelyek a ventillátor megállása esetén azonnal lekapcsolják a számítógépet. (Csak fordulatszám szabályozós ventillátort alkalmazzunk, mivel csak ezt a típust tudja nyomon követni az alaplap.) Sajnos az Abit SL6-os alaplapján előszeretettel megy tönkre az alaplapi ventilátor meghajtója.



A legjobb tanácsunk az, hogy aki a Duron mellett dönt, a lehető legnagyobb hűtést szerelje fel és próbálja meg ellenőrizni is a mag hőmérsékletét. A BIOS-ban pedig egy PC HEALTH STATUS-nak nevezett menüben beállíthatjuk azt a hőmérsékletet, ahol a gép automatikusan beriaszt, ha túlmelegedett a proci. Az AMD-nél a 38-47°C fok az elfogadott átlag, e fölé ne nagyon engedjük felmenni. Intel CPU esetén a maximális hőmérséklet 50C° fok.

Sajnos ahogy javul az idő, az egyre növekvő külső hőmérséklet hatására kis gépünk is sokkal jobban fog melegedni. Tehát a beállított periféria paramétereket is növelnünk kell.

Egy eddig max. 35°C-on üzemelő processzor monitor értékét 45°C—ról 52°C—ra kell emelnünk. A meleg hatására lehet, hogy gépünk már közel sem lesz annyira stabil, mint a téli hidegben. Végső következtetésként megjegyezném, hogy a tél a tuning mesterek kedvenc évszaka. Miszerint, ha a gépünk egyre többet fagy, akkor ne emeljünk tovább a feszültségen, mert ezzel csak megöljük a processzort. A következő alternatívák közül választhatunk: 1, Kivárjuk a telet. 2, Vásárolunk egy légkondit. 3, Leköltözünk a pincébe 4, Vízhűtés. Természetesen a tuningolással a mag hőmérséklete rohamosan növekedni fog, tehát ez plusz veszélyforrás.

Egy 80-90%-al túlhajtott processzor az üzemi teljesítményének majdnem a dupláját veszi fel, ebből könnyen leszűrhető, hogy egy hűtés nélküli processzorban milyen óriási kár keletkezik, ha megszűnik a hűtése. Ventillátorként csakis Cooltium vagy GlobalWIN ventillátorokat ajánlunk. Ezek közül is a legjobbak a FOB32 és 38-as típusok. (Ezek a ventik óriási rugóerővel rendelkeznek, amellyel könnyel eltörhetjük a processzorunk sarkát, ezért legyünk körültekintőek a szerelésnél és ne kapkodjuk.) Ezekből kifolyóan a PIII/ Duron tuning legnagyobb veszélyforrása a GlobalWIN FOB ventillátorok felhelyezése.

Az utóbbi művelet elvégzését a gyakorlatlanabbak mindig bízzák szakemberre, aki viszont elég bátor hozzá, mindig kérje egy segítő közreműködését. Sajna mi már tudunk mesélni róla, milyen az, amikor a ventillátor talpa letöri a processzor egyik sarkát (bye-bye 30000 Ft). Biztonságosabb, ha egy ember szép óvatosan rászorítja a magra a bordát, míg a másik beakasztja a rögzítő acélfüleket. A hűtőborda alján található gumi/grafit csodát kaparjuk le, de úgy, hogy a borda felülete ne sérüljön. Ezután acetonnal vagy benzinnel mossuk tökéletesre a felületet. Sajnos a gyári bordák felülete igen rücskös, ez rontja a hőátadást, mivel a processzormag és a borda között légrés keletkezik, ezt már csak az eloxált felület ronthatja tovább. A felület simítását egyszerű súrolóporral végezhetjük el legjobban (Vigyázzunk arra, hogy nehogy egy krátert alakítsuk ki a bordában.). Ha elkészült a csiszolás, mossuk le a bordát és szereljük rá vissza a ventillátort, majd száradás után kenjük be hővezető pasztával (Pasztából lehetőleg olyat vásároljunk, amely nem párolog).

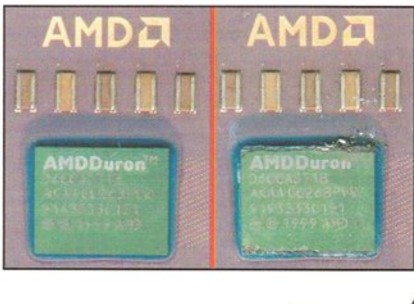
Sajnos a gyengébb minőségű zsírok igen jól párolognak ez által később kontakthibát okozva. A kenőcsöt ne kenjük túl vastagon, mivel az összeszorítás után a két felület között kitódulva egyenesen a CPU foglalatába fog folyni, amelyet már nem annyira könnyű kitisztítani.

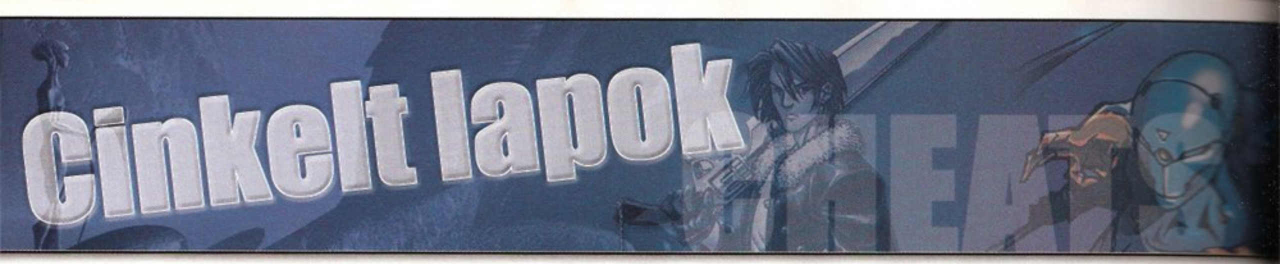
Az aktív ventillátoros hűtés mellett szoftveres hűtést is igénybe lehet venni. Ez tulajdonképpen egy olyan program használatát jelenti, ahol ha nincs igénybe véve a processzor, akkor a program úgynevezett Halt módba kapcsolja azt, ezzel csökkentve annak melegedését. Gates-ék ezt a funkciót a Windows NT-ben és a 2000-be már beépítették, a kisebb verziókból (Win95,98,Me) sajnos még a mai napig is hiányzik. Természetesen ezzel a módszerrel nemcsak a CPU melegedését csökkenthetjük, hanem igen sok energiát is megtakaríthatunk. Az inaktív Halt állapotba helyezett processzor akár 10°C fokkal is hidegebb lehet. Néhány programot megemlítenénk, amelyek igen stabilak és jól beváltak: Cpuidle (Sajnos fizetős program, néha érthetetlen belassulásokat okoz.) CpuCool (Egy integrált alaplap monitorozó és CPU cooler programocska.) Amn Refrigerator V3.0 (Talán ez a legjobb és kiválóan működik, semmilyen belassulást nem okozva és még freeware is). A következő site-ról tölthetitek le: www.amn.ru)

Aki idegenkedne eme kis segédprogramok használatától, azt megnyugtathatom, hogy az utólag említett Amn Refrigerator nagyon megbízható és semmilyen lassulást, lefagyást nem okoz.

A cikkben említett átalakításokból eredő károkért nem vállalunk felelősséget, ezért mindenki csak saját felelősségére kísérletezzen.

KeFe™ /—Uriel





Blade of Darkness

Nyisd meg a Blade\Scripts könyvtárat és keresd meg a „menu.py" fájlt. Készíts róla biztonsági másolatot egy másik könyvtárba, majd nyisd meg egy szövegszerkesztővel (notepad) és a fájl végére írd be a következő sorokat:

import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()

Mentsd el és zárd be a kiegészített fájlt, így mikor a játékot elindítod a cheatek aktiválódnak, melyeket a következő billentyűkkel lehet előhívni.

[F10]
Legyőzhetetlenség bekapcsolása
F5]
Kamere mozgatása balra
[F6]
Kamera mozgatása jobbra
H
Mély alvás
M
Átváltozás
X
Matrix
[F9]
Szint átugrás
[F8]
Egy szinttel feljebb
1
Kis kard
2
Nagy kard
3
Nagy pajzs
4
Kis pajzs
G
Világító szabja készítés
K
Világító szabja használata

Pharaoh Expansion: Cleopatra

Játék közben nyomd meg a Ctrl + Alt + C billentyűket és elérhető lesz a cheat menü

Ancient Astronauts
A piramis gyorsabban épül
Mummys Revenge
A múmiák előjönnek az emlékművekből
Jail Break
Megjelennek a sírrablók
Hail to the Chief
Jégeső zúdul a városra
Crop Busters
Sáskajárás
Amphibious Assault
Békák tömege özönli el a várost

Ducati World Racing Challenge

A játékos nevének a helyére írd be a következő kódokat:

BADDRIVER
Erőszakos mód
ITSALLOVER
Az összes „quick race" pálya elérhető
TEAM
Csapat fotó
THEDOGSNADS
„Fogarty Bike"-kal a Quick Race pályán
TODDMCARTOR
„Todd 900 Superlite"-tal a Quick Race pályán
GREEDYGIT
A pénzed növelése

Three Kingdoms: Fate of the Dragon

Az enter lenyomása után beírhatod a következő kódokat:

!om+fps!
FPS kiírása
!om+godblessgreed!
100.000 minden termékből
!om+icanseeagain!
Teljes térkép
!om+smartbomb!
Minden egység megölése

Néhány további kód, melyeknek a hatása meglepetés:
!obj+booze!
!obj+cheating!
!obj+chips!
!obj+greed!
!obj+ingboard!
!obj+moolah!
!obj+outofmyway!
!obj+piggy!
!obj+splinter!
!om+asifbymagic!
!om+gonzales!
!om+imapuppet!
!om+superman!
!om+youreapuppet!

Settlers 4

Gépeld be vakon:
„**!wqsa**".
Ezzel aktiválod a cheat módot.
Ezután írd be:
„**!win**"
és megnyered a pályát.

Star Wars: Battle for Naboo

Menj az „Options/Passcodes" menüpontra és a következő kódokat használhatod:

JHGNRGAS
Minden szint elérhető
FMRYLDAD
Sötét oldal szintje
EOWXZGAS
Csoport kép
DIWMZIAR
A készítők listája

Thandor

A cheat mód aktiválásához nyomd meg az entert és írd be:
Oh grosser Thomas, erlöse mich!
Ezután nyomd meg újra az entert és máris használhatod a következő kódokat:

[CTRL] + [ALT] + [V]
Teljes térkép
[CTRL] + [ALT] + [Z]
Gyors építkezés
[CTRL] + [ALT] + [E]
1000 Energia
[CTRL] + [ALT] + [X]
1000 Xenit

Hostile Waters - Anteus Rising

Indítsd el a játékot úgy, hogy a parancsikon tulajdonágainál a futtat sor így nézzen ki:
„**HostileWaters.exe —setusupthebomb**"
Ezután játék közben az [F8] megnyomására elérhető lesz a konzol ahová beírhatod a következő kódokat:

enableallmovies 1
Minden átvezető mozi engedélyezése
filthylucre 1
Lesz 999999 hasznod
invulnerable 1
Minden egységed sérthetetlen
revealmap 1
Teljes küldetés térkép
Winlevel 1
Küldetés megnyerése

Kohan: Immortal Sovereigns

Az [ENTER] megnyomása után beírhatod a következő kódokat:

free gold
Maximális arany
hoody hoo
+10 Mindenből
speed it up
Gyors építkezés
unpleasant dreams
Kataklizma
Yeahbam
Küldetés megnyerése
show fog
Teljes térkép

Serious Sam

Játék közben a [`] megnyomásával hívd elő a konzolt és beírhatod a következő kódokat:

please god
Isten mód
please giveall
Minden tárgy megszerzése
please killall
Minden ellenség megölése
please open
Minden ajtó kinyitása
please fly
Repülő mód
please ghost
Nincs nyírás
please invisible
Láthatatlanság

Age of Empires 2: Conquerors Expansion

Íme néhány új cheat kód az egyik kedvenc játékhoz:

A már ismert módon az [ENTER] megnyomása után lehet beírni a következő kódokat:

WOOF WOOF
Repülő kutyák
FURIOUS THE MONKEY BOY
Kapsz egy kicsi majmot
POLO
Minden ellenséges egység látható
MARCO
Teljes térkép
AEGIS
Gyors építés
ROCK ON
1000 Kő
LUMBERJACK
1000 Fa
ROBIN HOOD
1000 Arany
CHEESE STEAK JIMMY'S
1000 Kaja
NATURAL WONDERS
Ellenőrzöd a természetet
RESIGN
Minden ellenség megölése
WIMPYWIMPYWIMPY
Minden ellenség megölése
TO SMITHEREENS
Kapsz egy szabotőrt
TORPEDO8



#8 számú ellenfél kiesése
TORPEDO7
#7 számú ellenfél kiesése
TORPEDO6
#6 számú ellenfél kiesése
TORPEDO5
#5 számú ellenfél kiesése
TORPEDO4
#4 számú ellenfél kiesése
TORPEDO3
#3 számú ellenfél kiesése
TORPEDO2
#2 számú ellenfél kiesése
TORPEDO1
#1 számú ellenfél kiesése
BLACK DEATH
Győzelem
I R WINNER
Győzelem

Carmageddon TDR 2000

Játék közben nyomd meg a [~] gombot és írd be
„hereComesTrouble"
ezzel engedélyezed a cheat kódokat. A [~] és az [ENTER] megnyomásával aktiválod a beírt cheat kódokat:

Invincible
Sérthetetlenség
Cash
$10,000 bevétel
openLevelsGuv
Szint választás
ai off
AI Kikapcsolása
ai on
AI bekapcsolása
setCar [car name]
Kocsi választás
Lastlap
Az utolsó pálya
Lastcheckpoint
Minden ellenőrző ponton áthaladtál
WasteAll
Minden ellenfél vesztett
WinMission
Azonnali győzelem

Commandos: Beyond the Call of Duty

Ismét egy régi ismerős amelyhez néhány újabb kód vált ismertté:
A cheat aktiválásához játék közben írd be
„GONZO1982"
vagy
„1982GONZO"
ezzel engedélyezed a kódokat.

SHIFT+V
Nem lát az ellenség
SHIFT+X
Ahová az egérrel mutatsz oda transzportálódik a csapat
CTRL+I
Sérthetetlenség
CTRL+SHIFT+N
Küldetés vége
STRG-I
Isten mód a katonáidnak
STRG+SHIFT+N
A küldetés megnyerése
F9
Információ a területről
SHIFT+F4
A kommandó nyomvonala
CTRL+F9
Megmutatja a hibákat
SHIFT+E/CTRL+E
Küldetés szerkesztése
SHIFT+F1/F2/F3
Videó Mód
CTRL+L
Sebezhetetlenség
CTRL+SHIFT+X
Mindenki megsemmisül
ALT+SHIFT+L
Mentés a MEMLIN.DAT fájlba
ALT+SHIFT+M
Mentés a MEMACT.DAT fájlba

Küldetés kódok

The Asphalt Jungle
8K2IX
Dropped out of the Sky
9R291
THor's Hammer
44G9J
Guess who's coming tonight
4HSAB
Eagle's Nest
J8TSN
The Great Escape
LUK2L
Dangerous Friendships
DUSLZ

Egyéb küldetés kódok
KXII7
Küldetés 2
GOH9O
Küldetés 3
HCOAU
Küldetés 4
TF4AO
Küldetés 5
T8TSN
Küldetés 6
TLESF
Küldetés 7
TUSLV
Küldetés 8

Insane

GOKARTZ
Kis kerekek
BIGHEADZ
nagy fejű vezetők
BOXERZ
Nagy kezű és lábú vezetők
BIGFOOTZ
Nagy kerekek
INEEDMORECARS
Minden autó elérhető

Billentyű parancsok

[Ctrl][H]
Felhők ki/be
[Ctrl][F]
Köd ki/be
[Ctrl][N]
Külső visszapillantó ki/be
[Ctrl][M]
Tükör ki/be
[Ctrl][I]
Kapcsolódás ki/be
[Ctrl][J]
Látótávolság növelése
[Ctrl][K]
Látótávolság csökkentése
[Ctrl][Z]
FPS/ping
[Ctrl][C]
Koordináták
[Ctrl][T]
A térkép másfajta nézete

Mechwarrior 4: Vengeance

Játék közben a [Ctrl] + [Alt] + [Shift] megnyomása közben írd be:

Iy
Sérthetetlenség
Uo
Végtelen lőszer
Hf
Hőérzékelők tiltása
Ib
Megsemmisül minden ellenség
MI
Küldetés átugrása

Star Trek: Away Team

Játék közben gépeld be a
„cheater"
szót, így elérhetővé válik a cheat mód. Ezután beírhatod a következő kódokat:

medic
A csapat meggyógyítása
iwin
Küldetés megnyerése

Messiah

Játék közben nyomd meg az [Esc] billentyűt és gépeld be a következő kódokat:

Ucantkillme
Bob legyőzhetetlen
fleshnblood
Legyőzhetetlenség kikapcsolása
braindead
AI kikapcsolása
einstein
AI bekapcsolása
icantsee
AI előrelátás kikapcsolása
icanseeu
AI előrelátás bekapcsolása
freezecam
Kamera rögzítése
thawcam
Kamera feloldása
charwireon
Karakter drótváz bekapcsolása
charwireoff
Karakter drótváz kikapcsolása
worldwireon
Környezet drótváz bekapcsolása
worldwireoff
Környezet drótváz kikapcsolása
onpolycount
Polygon számlálás engedélyezése
offpolycount
Polygon számlálás tiltása
toohardforme
Vége az aktuális játéknak

Karakterek amelyek bőrébe belebújhat BOB:

mynightmare
Páncélos behemót
bestfriend
Csapos
voodooextreme
Rakétavető
bigbang
Páncéltörő
onsteroids
Behemót
letmein
Kidobó legény
buzzbuzz
Motoros fűrészes
chotling
Törpe
bustamove
Táncosnő 1
cutarug
Táncosnő 2
mixalot
DJ
incharge
Domina
janeplain
Női lakos 1
jillplain
Női lakos 2
lightmeup
Lángszóró
fungirl
Örömlány
softwarebuys
Gránátvetős
guncmndr
Lövész parancsnok
stickaround
Szigony fegyveres

SzösszeNET

Altavista — World / Translate
http://babelfish.altavista.com



Veletek is előfordult már, hogy valamelyik tengerparton erőteljesen alkoholos állapotban próbáltatok kicsábítani a homokos partra egy csajszit, majd rádöbbentetek, hogy nem beszél angolul, ti viszont a spanyolban vagytok határozottan gyengék. Vagy megeshet a másik verzió, amikor nyári tábor alatt sikerül becserkészni egy latina-t ám a sexuális kommunikáción kívül nem nagyon akad olyan nyelv, amin meg tudnátok érteni egymást. Hát kérem szépen! Itt bármit megírtok, angolul, vagy 5 különböző nyelvre lefordítja a site. Romantikusabb arcok nekiállhatnak, és legszebb mondataikat lefordíthatják franciára, hagy szóljon! Persze a mindennapokban is hasznát vehetjük az oldalnak, például egy üzleti levél megírásához. Én már másfél éve használom, és mindig bejött. Apróbb hibákkal, ugyan, de átmegy a mondani való.

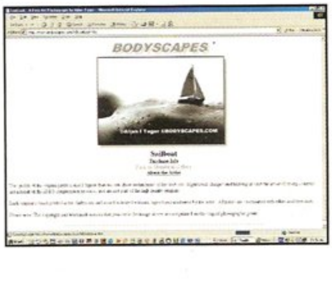
ThemeWorld.com
http://www.themeworld.com/



Benne van a Windows-ban az a 8 vagy talán 10 förtelmes téma! Bár jól ki vannak találva, mégis hangulatilag nekem egyik sem jött be. Mennyivel szívesebben nézném például Jennifer Lopez popsiját egy képernyőkímélőn! No, ez a site, szinte minden elképzelhető témában kínál 4-5 különböző témát. De, ha esetleg akadna olyan téma, amiről nem tudtok hangokat, tapétát vagy ikonokat szerezni, az oldal fejlesztői kiváló fejek és mindössze egy e-mailt kell küldeni nekik. Csak pár napot kell várni, és azonnal megcsinálják nektek képestől, hangostól, ikonostól. Emlékszem anno, amikor még senki nem tudta, hogy miként is néz ki a Playstation2, itt már egy komplett téma volt fenn, hátterekkel, hangokkal, mindennel. Sokmindent rá lehet fogni erre az oldalra, de azt nem, hogy lassú vagy nem aktuális. Nagyon jól le vannak bontva a témák, így pillanatok alatt megtalálni bármit.

Allan Teger's Bodyscape Gallery of Nude Fine Art Photography
http://www.bodyscapes.com

Tegyük fel, hogy nem azért kerestek erotikus képeket a neten, hogy lihegve tapadjatok a monitorra. Tegyük fel, hogy annyi pucér nőt/férfit láttatok, vagy fogtatok már, hogy semmi sincs, ami igazán újat mutathat az Ádám/Éva kosztümökben. Ráadásul a festmények nem igazán fognak meg, így ez az egész erotikus művészet nem jön be. Na, akkor tessék megnézni ezt az oldalt! Semmi perverzió, semmi pornó, viszont testek, és sílifttek, és vitorláshajók, pálmafák, fűnyírók... stb. Zavaros, ugye? A pali, aki csinálja az oldal, biztos kicsit meg van zakkanva, viszont a fényképei dollár ezrekért kelnek el. Aztán, ha valaki kedvet kap hasonlóhoz, csinálja meg, küldje el és ha olyan, majd bemutatjuk. Hajrá!



Encyclopedia Metallica
http://www.encycmet.com



Ha már adtunk a rappereknek egy tippet, nézzünk át a túloldalra, abból is a legjobb tartományba. Manapság nem nagyon szeretik a Metallica-t, köszönhetően a Napster-botránynak. Ettől függetlenül én még mindig a legjobb zenekarnak tartom őket, és ha a weben kerestgéltek rajongói oldalakat, a legjobb oldat csak is az Encyclopedia Metallica lehet. Itt olyan mélységekig áshatjuk bele magunkat a zenekarba, hogy akár egy szótárat is letölthetünk, melyben a srácok által használt leggyakoribb kifejezések vannak abc-rendbe szedve. A dalszövegek, képek, gitár kották, már azt kell mondanom, hogy teljesen sablonosnak és szürkének számítanak itt. Még a zenekar is elismerte, hogy ez az oldal a legátfogóbb gyűjtemény róluk. Lehet képeslapot (természetesen Metallica-sat) küldeni, de van hírlevél, ami hetente tudatja az arcokkal, hogy mi történt a zenekar háza-táján. Több mint 100 link a többi oldalra, hangszerlista zenészekre lebontva, ritka demók, egyszóval minden van, amit egy rajongó kereshet. Ja, és persze van Napster-szekció is, a rosszmájúaknak.



The Beat 100.3
http://www.thebeatla.com/

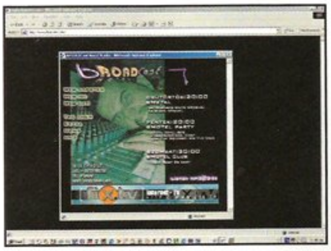
Sokan panaszkodunk, hogy nincs a rap muzsikának elég termőtalaj kis országunkban. Nos, amíg mindenféle ex-hepigeng elkezdhet ritmusra beszélgetni és ezt rapnek nevezni, addig tökéletesen egyetértek. Aki viszont arra kíváncsi, hogy ezt az életvitelt hogyan nyomják odakint a nyugati parton, azoknak ajánlanám a világ leghíresebb rap rádióját, a Los Angeles-i The BEAT-et. Real Player kell csak hozzá, és napi 24 órában hallgathatjátok a rap és R'n B számokat. Tényleg rengeteg jobbnál jobb zene van, nem is beszélve a leghíresebb arcokról, akik még műsort is vezetnek itt hetente. Ha eleget hallgatjátok, még arra is rájöttök, hogy melyik előadóktól lopnak a magyar „repperek”. Például Snoop Doggy Dogg számait szinte egy az egyben visszahallhatjátok itthon, csak persze magyarul. Szóval, a rádióban folyamatos webkamerák és mindenféle interaktív dolgok vannak, úgyhogy, aki jól beszél angolul, és szereti ezt a fajta zenét, fog eleget hahotázni a kövér fekák eszement műsorain.







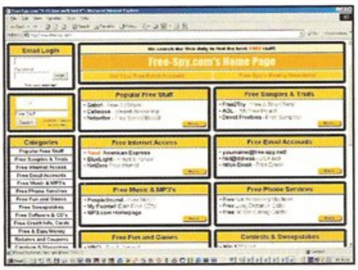
radio.bmotel.com
http://www.bmotel.com





Magyarországon sok Internet rádió van. Jobbnál jobb műsorokkal, rengeteg műsorvezetővel és szép weboldalakkal. Ami a bmotel-t megkülönbözteti a többi rádiótól, az élettartama. Már 5 éve nyomulnak az elmebeteg műsorvezetők és talán a leginteraktívabb műsort nyomják, ami csak megtalálható a weben. Van itt sexuálpszichológiával fogalakozó műsor, van DJ-Party, de aki megmaradt a jó öreg zúzós metálnál, az is nyugodtan tehet egy próbát, mert ilyen műsor is van, bőven. A rádió azt első Internet rádió volt az országban, és azt kell mondanom, stílusilag nem is nagyon változott indulása óta. Persze a minőség jobb, de itt tényleg ti csinálhatjátok a műsort, ráadásul úgy, hogy nem egy gépel kommunikáltok, hanem az élő műsorvezetőkkel. Van IRC-szoba, ingyen SMS küldés (sőt, még Web Napster is...). Szóval, hallgassatok bele, csütörtökön, pénteken és szombaton este tuti, hogy élő adás van. Nincs kizárva, hogy egy szép napon az 576-stáb is ellátogat a bmotel stúdiójába. A tárgyalások már folynak...

Free-Spy.com „if it's free we'll find it"
http://www.free-spy.com





Tegyük fel, hogy valaki semmi másért nem használja a netet, csak az ingyen cuccok reményében! Felmegy estefelé és megpróbál mindenféle posztert, nadrágot, egérpadot vagy bármi mást megszerezni. Na, nekik jó nehéz a dolguk, mert ilyen tekintetben a háló igencsak rendszerezetlen. Pedig állítólag naponta több millió ingyenes cuccot tesznek fel a webre, csak megtalálni lehetetlen. A Freespy ezeket az oldalakat rendszerezi, talán a legjobban a hasonló témájú oldala közül. 14 különböző kategóriában van lebontva a linkgyűjtemény, és mindenféle különösebb tagság nélkül, bárhova eljutunk, ahol ingyen árú van a neten. Kereshetünk zenét, szoftvert vagy akár online üzenetrögzítőt. Eme utóbbi azért jó, mert ha épp internetezünk van egy okos kis szoftver, ami nem foglalt vonalat ad ha épp keresnek az egyetlen telefonvonalon, hanem bemondja, hogy „XY épp a hálón kóborol, úgyhogy tessék üzenetet hagyni!". Szóval, sokminden van itt, ami ingyenes és talán a legfontosabb ezekben, hogy mind jogtiszta dolog. Nem kell attól tartani, hogy valami buherált szoftvert kapunk vagy illegális oldalakra mutatnak a linkek. Szóval, keresgéljetek, mert itt tényleg minden ingyen van!

Dialpad Communications, Inc.
http://www.dialpad.com/



A telefon nagyon drága! Akárki akármit mond, nagyon sokat kell perkálnunk percenként, különösen a fő szolgáltatónál. Persze csak akkor, hogyha itthon szeretnénk beszélni, merthogy a külföldi hívások nagy része megoldható az interneten keresztül, így fordulhat elő, hogy ha nagyanyámat felhívom a szomszédlakásban, körülbelül ugyanannyiba kerül a hívás, mintha cimborámmal beszélnék Los Angelesben. Ha akadnak ismerőseitek, ivócimboráitok vagy ex-barátnőitek, akik a lehetőség országában élnek és nagyon beszélgetni akarnátok velük, nehogy a rendes telefont válasszátok! Itt a dialpad! Tök ingyenes és kötetlen ideig cseveghetünk a világ bármely pontján, bárkivel. A regisztráció könnyű, az oldal gyors, így idővel olcsóbb lesz felhívni Alaszkát, mint rendelni egy pizzát délelőtt.

MessageMates.com
http://stuart.messagemates.com/



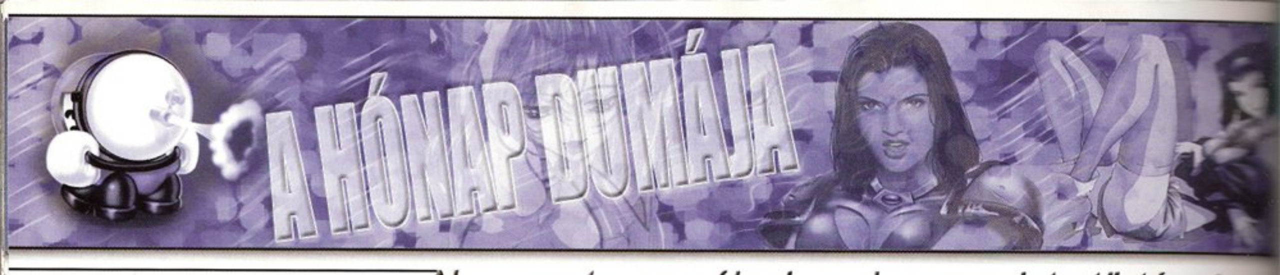
E-maileken keresztül kommunikál a fél világ. Persze sokan rázzák a fejüket, hogy „személytelen", meg „rideg" és mindenféle hasonló negatívumokat sikerül összegyűjteni azoknak, akik többek között a számítógépet is elvetik, mint kommunikatív eszközt. Persze vannak azért oldalak, melyek kifejezetten azért készültek, hogy leveleink mellé apróbb ajándékokat tehessünk, személyes üzenetekkel „javíthassuk fel" a tartalmat. A Messagemates ezek közül talán a legjobb. Mindig aktuális figurákkal, kis hasizom masszírozásra kiváló sztorikkal van felszerelve, így mindenki talál magának megfelelő stílust, poént, karaktert. Méretben kicsik, így letölteni is könnyű, és a csatolt fájllal sem lesz sokkal nagyobb maga a levél. Vigyázat! Az oldal addiktív! Elérkezik a nap, amikor már nem teljes a levélfogadás öröme, ha nincs hozzá csatolva egy kis messagemate.

Drew's Script-O-Rama: Free Movie Scripts For Everybody!
http://www.script-o-rama.com/

A Hollywood-i filmeket gondolom szépszámmal nézzük mindannyian. Aztán vannak köztünk olyanok is, akik sokkal mélyebbre szeretnének belemászni a film világába, egy sima mozizásnál. Esetleg akadnak olyanok is, akiket érdekli: vajon hogy néz ki egy igazi álomgyári forgatókönyv? A hálón megtalálható rengeteg forgatókönyv-oldal közül, a legjobbak egyike a script-o-rama, amit egy Drew nevű csajszi tart fenn, már vagy 5 éve. Az oldalon nem csak a legjobb filmek teljes forgatókönyvei találhatóak meg, híres sorozatok, tévéjátékok, rajzfilmek és minden televízión megjelenő műsorfajtáról találni itt forgatókönyvet. Nagyon nagy pozitívuma az oldalnak, hogy nem feltétlenül az aktuális filmek dominálnak. Itt van az Alien sorozat, a Star Wars és egyéb klasszikus filmnek egész hada. Angol nyelvleckének, inspirációra, vagy akár egyszerű szórakozásnak is tökjó!



-Adam'-



Neoposztszocreálagipropkommunista történet

Valamikor az „átkos" '80-as évek elején lehetett... Tudom, hogy most van, aki bambába hajló, kérdő ábrázattal mereд maga elé: „De pontosan mikor?". Haggyá', nem emlékszem. A rák tudja. Néha már azt sem vágom, hogy a múlt héten mi a szöszt csináltam... Tulajdonképpen lehet, hogy nem is egyszerre történt mindez, hanem összefolynak az emlékek és sok év nosztalgia-masszája adódik alább össze...

Szal' nyolcvanakárhány volt, jött a nyár, mint Senna az utolsó nagy egyenesben (ő néhány évvel később jött), és én éppen a mindent eldöntő Playmobil háborúra treníroztam magam, amit Tőfike haverommal kívántam megvívni. Nagy dolog volt akkor a Playmobil, nálunk a sarki trafikokban csak silány utánzatokat lehetett kapni a rózsapatronos stukker és cigirágó mellett — azt a pár szettet, ami nekünk volt kizárólag Nyugatnémetből lehetett beszerezni, már ha meg tudtuk masszírozni a drága szülőket, hogy vegyenek... Amikor hazavittem az első kettesemet és 4 napig nem mutattam meg például már tudtam, hogy a Tőfi egy ideig számbeli fölényben lesz hadseregét illetően...

Szal' izomból tombolt a június eleje, végre kimehettünk a telekre a Tőfivel, hogy én végre felállítsam spanyol zsoldosaim erődjét nagyapám borospincéjének oldalába, a Tőfi pedig megpróbálja kalózcsapatával megszerezni a nagy cseresznyefa gyökerei alatt lapuló kincsesládáimat. (Ha egyszer a távoli jövőben valaki ásatásokat fog végezni a telkünk területén, valószínűleg meg fogja találni a '80-as évek Playmobil-kollekciójának legjavát, ugyanis hajlamosak voltunk KIZÁRÓLAG a legjobb figurákat és felszereléseket elveszteni.) Észre sem vettem, hogy jóanyám egy nap a szokásosnál izgatottabban jött haza (nem, nem azért, mert a literes zacskós tej árát 3.60-ról 4.20-ra emelték) és az sem tűnt fel, hogy apám a szokásosnál többet molyolt a pinyóban (nem tudtam, hogy portalanítja a bőröndöket). A tantusz csak akkor esett le, amikor a fater végül felhozta a pincéből a hűtőtáskát, a magyar kommunista szubkultúra legékesebb termékét (Made in DDR, ha nem szakadt volna szét a sok hurcolástól akár a „Világörökség része" is lehetett volna). Hurrá, beutalót kaptunk, megyünk nyaralni Kenesére!

Mivel az üdülőbe nem volt érdemes Playmobil katonákat vinni, ezért a nyaralásból a „csomagolás" rész engem nem hozott tűzbe. Egy váltás piros KSI melegítő (oldalt fehér csíkkal, fehér cipzárral, ami már régen nem működött), egy pár fehér TSZ Dorkó tornaskárpi, egy pár kék-fehér Tisza teniszcipő, gumipapucs, egy pakli autós-kártya (Fiat-Fiat, csata-csata, 1-2-3-4 lap letesz, a negyedik Matra Simca, minden szempontból bukó, 2 király lap bennégett, az isten verje meg) ütős lapok — zöld Lola-T, kék Jaguár, sárga Merci — külön téve. Slussz. A fater és a muter volt az, akik a dolog melegebb részét bevállalták, ők próbálták a kettőésfél szobás kérót 2 bőröndbe és egy sporttáskába belecsomagolni. Plusz a hűtőtáska, természetesen. Apám teletömte a hűtő mélyhűtő részét a pingvines jégakkukkal, anyám meg már hisztizett, hogy hova tegye akkor a 23 és fél kiló lefagyasztott cseresznyét? Mindegy, a jégakkuknak az indulás napjára készen kellett lenni, és ezt anyám is tudomásul vette, így kivágta a cserkót a kukába, a környék kóbor kutyái és macskái az elkövetkező 2 hétben torokfájással küzdöttek...

Eljött a nagy nap, az indulás napja! Utolsó nagy ellenőrzés, vajon minden megvan-e? Úgy tűnt, hiszen a lakás pont úgy festett, mint azon a napon, MIELŐTT beköltöztünk. A nagyszobában csak egy villanykörte lógott a dróton, oké, anyámnak mégis sikerült MINDENT bepakolnia. Apám odaállította a Vartyogót (aka. kolbászfüstölő, vagy Wartburg, a gyengébbek kedvéért) a ház elé, és elkezdődött a Mission Impossible: a bepakolás. Ja, hát a Varjú sem volt egyszerű történet! Apám imádta kakadéroztatni: nagy gáz, kis kuplung, repedtfazék hang, partvisnyél vastagságú (vékonyságú?) kidőrrenő. Korallpiros, kormányváltós. Vékony alu tetőcsomagtartó, max. teherbírás 2 bőrönd, mert ha tovább szuszakoltad, Lepsénynél könnyen elhagyhattad a pakkjaidat, kivéve, ha 13 méter gumipókot nyomattál fel — akkor a bőröndök nem estek le, az egész csomagtartó szakadt velük együtt! Belül kagylóülés, juhászbojtár-kormány, hátul reluxa diszkórács. Belül a műanyag „bőrkárpiton" Michelin és Stomil matricák, talán még egy Pirelli is, de az már mállott lefelé. Visszapillantón méteres mókusfarok (kilátás hatásfoka -30%), esztergált váltógomb, beleöntve egy apró autómodell. A szélvédő alsó részén tokától-bokáig (bocs, ajtótól-ajtóig) mini zászlók, hurkapálcára húzva, tapadókoronggal rögzítve (a melegtől kb. 5 percenként leesett vagy 2, de sohasem ugyanaz a 2...).

Amikor telelett a tető és a hátsó csomagtartó is, akkor ugye következett a bal 2 ülés, de oda már csak a pokrócok, kispárnák és hasonlók kerültek, mert jobb 2-n ugye én ültem, és hosszú utakon hajlamos voltam a csicsikálásra. A Balcsira vezető 3 órás dzsörni általában eseménytelenes volt, eltekintve néhány beszólástól: „Drágám adj egy szendvicset", „Tudtam fiam, hogy kiöntöd az Oázis üdítőt!", „Azt nézd, a belsőben jön egy baba Merci széles papucsokkal!". Ennél a résznél én már könyékig Limós voltam — jobb kezem sárga a citromostól, a balos meg piros a málnástól.

Kenese, északi part, Honvéd üdülő. Beutaló bemutatása, szoba átvétele, imádkozás, hogy a B épületben legyen és ne a C-ben. C. Kipakolás. Anyám szentségel, mert rájött, hogy apámnak megint a rosszabbik fürdőnadrágját hozta el, apám röhög, hogy ő akár meztelenül is megfürdik. Erre anyám vadul forgatja a szemeit — igaza van, mert a parton 2 évvel ezelőtt is annyian voltak, hogy ha az ember egy izmosabbat fröccsentett a bronzolajból (Naptej? Az meg mi?), akkor körülötte 2 méteres sugarú körben senkinek sem kellett újrakennie magát. Remek látvány lenne apám egy szál brében! Én már izgulok, hogy lemehessek végre és felmérhessem a terepet, vajon akad-e hozzám hasonló korú játszótárs az üdülőben, de ha az nem is, legalább a játékszobában ne legyen felszakítva a rexasztal posztója. Oké, mehetek, de jön apám is. Első út a kertmozihoz vezet, a heti műsor megvizsgálása. Apám örül, lesz egy Piedóne (szerinte Pidóne) film, azt majd megnézzük a Gézabácsiékkal (akik még nem érkeztek meg). Előre félek a mozitól, mert állítólag a környéken 2 hete nem volt szúnyogirtás.

Első vacsora. Előre izgul mindenki, hogy kik lesznek az asztalszomszédok, akikkel 2 hétig együtt kell flamózni. Hála istennek a turnust nem szopjuk be, az elsőben vagyunk, mindig lesz máglyarakás! Nagypofájú — de a szemeмben irtó jó fej — pincérek (ha nagy leszek, nekem is ilyen ködvágó skárpim lesz!), röhögnek mint az állat, kocsányon lógó szemekkel kamillázzák a 4-es aszalnál ülő házaspár 20-éves forma lányát. Alig érthető beszólások — „Csicserézném a biberédet", „Kieveznék vele a piros bójáig" — elfojtott röhögcsélés. Megjönnek az asztaltársak, középkorú pár. Apám már a leves végén örök barátságot fogad a csávónak, mert kiderül, hogy neki is kedvenc elfoglaltsága a sarki Közértben átválogatni cirka 12 rekesz Kőbányait, hogy kimazsolázza a zöldüvegeseket, mert azok ÁLLÍTÓLAG finomabbak.

Vacsi vége, mindenki zúdul a szobájába készülődni, mert rövidesen kezdődik az ismerkedési est! Nekem az egész nem okoz különösebb felfordulást a lelkemben. Hangos zene bömböl az AKAI deck-ből — ha jól emlékszem oroszul vonyít a csaj —, apám tapsol, pörgeti anyámat és üvölti a fülébe, hogy ez állítólag az Alla Pugacsova. Én inkább visszamentem a szobába alukálni...

Első nap a strandon! Lázas készülődés indulás előtt. Fater már úgy nézett ki, mint a málhás ló: hóna alatt 2 pokróc, jobb kezében a hűtőtáska, balban 2 darab kékfáradtpiros Palma gumimatrac + lábnyomkodós pumpa. Anyámnál is volt motyó gazdagon, én hősiesen elvállaltam a család féltett kincsét, a felfújható szuper gumimatrac-szigetet. Made in Olaszország, kamionos haver csempészte be, eszméletlen nagy rajság a vízben azzal mutatkozni, hiszen sokan még 5 bárral feldurrantott Zil-belsőkkel fürödtek. Igyekeztünk korán és gyorsan reggelizni (ezért jó az első turnus) és a parton a stratégiailag legjobb pozíciót elfoglalni. A nap már sütött, de azért fél 9 körül még nem volt kánikula, mégis az 5 ütős placcból 3 MINDIG foglalt volt már! Büfé melletti rész ugrott, egy komoly piás kompánia szublimálgat az árnyékban (vajon mikor jöttek le?), a zuhanyzó közelében is letelepedett már egy brigád, apám gyors taktikai megbeszélést tart anyámmal és Gézabácsiékkal: miénk a vízbe vezető lépcsővel szembeni rész. Legalább nem kell sokat gyalogolni a wasserhoz...

Apám elkezdte izzítani magát, hogy felfújja a matracokat. Kettőt telenyomott a lábpumpával, akkora vádlija lett, hogy az 5 kilós medicinlabdát a 16-osról fölé rúgta volna. El is avázkodott a büfébe egy kis helyi érzéstelenítésre, ami 2 ampulla Kőbányait jelent. Én gondoltam, hogy meglepem, és tüdővel teledurrantom a szigetet. Nekidurálom magam, fújom-fújom, tíz perc múlva már úgy érzem, hogy ennyi levegővel egy hőlégballon is felszállna — a sziget még sehogy sem áll, a pálmafa például tök kókadt, mai fejemmel „félhatos" állásnak nevezném. Gondolom meg kéne állni kicsit pihenni, mikor is megszédülök kicsit..."Kisfiam jól vagy?" — visítja a büféből időközben visszatérő atyám (jobb kezében az ampullák, hóna alatt 5 cső agyonsózott kukorica), én mosolyogva térek magamhoz — akkor már hárman élesztgettek...

Na, innen már gyorsan peregtek a 2 hét eseményei. Első nap még fickándozás a vízben, 3 labdánk van, de én mégis az Amerikából kapott 12 inch-es Big Jim figurámmal dobálózom — az egyik stadioncsúcs dobásom után természetesen leesik a feje és örökre eltűnik a hínármező közepén (nem gond, csak pótolhatatlan darab, 4 új haverom lett a suliban, amikor megkaptam, annyira nagy szám volt). Említésre méltó hepening a második nap is történik, amikor is megint megcsípjük a lépcsővel szembeni placcot. Egy molettfingó asszony igyekszik be a vízbe, a lépcső utolsó 3 foka kissé sikamlós, egy alisasszé, óriási seggre esés, fetreng az egész part.

Jah, majd elfelejtettem, a makett-kiállítást! Honvéd üdülőben vagyunk, „Előre a hazáért, rendületlenül!", hát az étterembe vezető folyosón volt egy nagyobbacska vitrin, benne tankok és repcsik szupi módon összecsapva, kifestve. Na, rögtön láttam magam, mint modellező, üvöltés, hogy nekem összerakós modell kell. Nyolcvanakárhányban a Balcsin ilyet szerezni... Végül apám valahol Füreden szerzett egy MiG-et és egy tubus Technokolt (azt mondta, dugós puska már Almádiban lett volna), én neki is álltam, de valahol a szárny magasságában úgy összetaknyoltam mindent, hogy utána sírva dobtuk ki a repcsit. Most derült ki egyébként, hogy az a lökött huszonéves kölyök, aki minden ebéd előtt és után ott sasolta mellettem a repülőket az Sz.JVC. volt, csak azt még akkor nem tudtam...

Én élek és virulok, csónakot bérlek, törökzúzok az evezővel, a kölcsönzős csóka szól, hogy holnap inkább ne egyedül jöjjek, mert nagy nekem az evező. A móló közelében pecások. Mindig ott hagynak pár szem kukoricát és kenyérgombócot, bennem feltámad a horgász-hajlam. Hiszti, apám megelégeli és vesz egy mini horgászfelszerelést. Egy napig tart, nem fogok semmit, el is hagyom valahol gyorsban. Inkább beugrom a parti kövek közé, ahol annyi kishal burványlik, hogy ijedtükben kiugranak a kövekre. Na, így kell kézzel csalihalat fogni! (Mára már kihaltak...) Hajókirándulás Tihanyba, minigolf, sült hekk, TV szoba, „Fiam gyere ki a vízből már lila a szád!", ésatöbbi, ésatöbbi... El is szaladt a 2 hét. Jövőre nem nyerjük meg a beutalót anyám szerint, mert sok a dolgozó és kevés a hely, erre apám rákontráz, hogy akkor jövőre Bulgáriába megyünk! Ej, hogy is van a híres dalocska? „Régi mániáááááám, Wartburggal végig menni Bulgááriááááán...", közben non-stop hányás a scsevapscsicsától... De ez már egy másik történet!

Martin

ACOMP SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK

ZENITH

- Intel Pentium III processzoral
- ABIT BX133 RAID alaplap
- Ultra DMA100
- 40GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 12x DVD meghajtó
- SoundBlaster Live! Value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

Ez a gép a számítástechnika legnagyobb teljesítményű, alkatrészeit tartalmazza. Jelenleg ABIT BX133 RAID alaplapot, 256MB memóriát, 40GB-os merevlemez kapacitást, a hangkártyák legjobbját a SoundBlaster Live!-ot, DVD meghajtót és FaxModem kártyát építettünk bele.
Két, részben eltérő kiépítést ajánlunk:
Az elsőben Intel Pentium III 850MHz-es processzor és az egyik leggyorsabb videókártya a GeForce2 MX, a másikban Intel Pentium III 1000MHz-es processzor és a világ jelenlegi leggyorsabb TV kimenetes videókártyája az ATI Radeon található.
Ha kompromisszumoktól mentes igényeid vannak, és az Intel processzorokban jobban megbízol ez az a gép amiben mindent megtalálsz!

ATI RADEON GRAPHICS

- Intel Pentium III 850MHz
- GeForce2 MX 32MB TV-OUT
- 128MB SDRAM

209.900 Ft

- Intel Pentium III 1000MHz
- ATI Radeon 64MB TV-OUT
- 256MB SDRAM

289.900 Ft

XPLORER

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax Modem 56kbps V90 beépített
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép Intel Celeron 733 vagy Intel Pentium III 850MHz-es processzorral. A 128MB memória és a 40GB-os merevlemez minden program zökkenőmentes futtatását lehetővé teszi. Az egyik leggyorsabb TV kimenetes videókártyát és DVD meghajtót építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program maximális teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét kielégíti.

- Intel Pentium III 850MHz
- GeForce2 MX TV-OUT 32MB
- 40GB merevlemez
- 12x DVD meghajtó

184.900 Ft

- Intel Celeron 733MHz
- Riva TNT2 Pro 32MB VGA
- 30GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó

129.900 Ft

AKCIÓ - SEGA DREAMCAST JÁTÉKGÉP 37.992FT + ÁFA !!! - AKCIÓ

WEBBOY

GERICOM
German Industrie Computer



intel inside celeron
intel inside pentium III

- Intel Pentium III vagy Celeron
- 3.5"floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 128bit 2D&3D SiS Engine videokártya
- USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor
- 315mm x 256mm x 39,5mm, 2.95kg

DVD felár CD meghajtóval szerelt gépekhez 30.000 Ft

- 13.3" XGA-TFT
- Intel Celeron 733MHz
- 64MB SDRAM
- 10GB merevlemez
- 24x CDROM

359.900 Ft

- 13.3" XGA-TFT
- Intel Pentium III 850MHz
- 128MB SDRAM
- 20GB merevlemez
- 24x CDROM

419.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 850MHz
- 128MB SDRAM
- 10GB merevlemez
- 24x CDROM

429.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 1000MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez
- 8x DVD ROM

519.900 Ft

BASE



A gépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows-os irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép 128MB memóriája és 20GB-os merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hangkártya és a Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzorral
- 20GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

- Intel Celeron 633MHz
- Riva TNT 2 Vanta VGA 8MB
- 64MB SDRAM

99.900 Ft

- Intel Celeron 733MHz
- Riva TNT 2 Vanta VGA 16MB
- 128MB SDRAM

114.900 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.

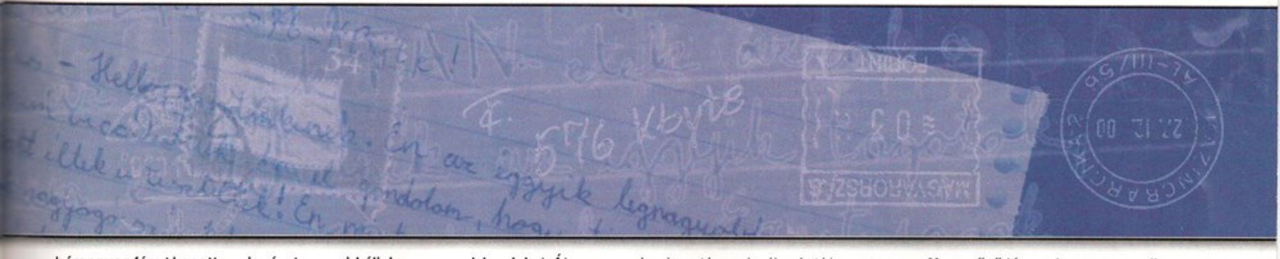
Csevegő

A mostani Csevibe kevesebb levelet válogattam, de az eddig szokásoshoz képest hosszabban fogok válaszolni. Iparkodtam kihagyni a minket dicsérő mondatokat, mert volt, aki már besokallt tőlük. Pedig mi imádjuk őket! (He-he). Ettől függetlenül nincs hiányérzetem és remélhetőleg Ti is több információhoz juttok így a lap belső életét illetően.

Hello, Szia, Tisztelt Főszerkesztő Úr! Csőváz, Jó napot-forgalmit jogosítványt vagy egyszerűen csak Hiiiiiiiiiiiiiiiiii! Bevallom, régen olvastam 576 KByte-ot utoljára, de valami ihlettől vezérelve megvettem a januári számotokat, és böngészve a Csevegő-t, elkapott a nosztalgia. Főleg, mikor egyik olvasótok Rád vonatkozóan Tőlem idézett — „úgy néz ki, mint egy profi bigámista" —, ugyanis e sorokat én írtam egy hosszabb lélegzetvételű levél keretében, amit asszem 1994. szeptemberében közöltetek le teljes egészében.
Szóval te voltál! „Kabátlopási ügybe" kevertél akkor — azt tudod? Mindenki elkezdett „olyan" szemmel nézni: „Jé, ez meg bigámista, csak én nem vettem észre eddig?" Beültettél az emberek fülébe egy bogarat, és ettől nehezen akaródzik nekik megszabadulni — hiába az „ír favágó", és a Yoda külső, „megbélyegeztél" (pl. Martin előtt a mai napig mentegetőznöm kell, hogy én nem is, meg mééé gondolod?). Amúgy már régen nem haragszom rád, (nem is haragudtam soha) a következő történetedből kiderül, helyettem az ég büntetett:
Az ifjúság — még normális évei:
Azóta történt egy s más, de nem felejtem azt az időszakot, amikor minden hónap vége felé elvonási tünetek kínoztak, nem tudtam figyelni a suliban az órákon, remegve lestem minden reggel az újságosbódét, egyre vérágasabb lett a szemem minden megjelenésetek előtt a várakozástól, és amikor végre a kezembe kaparintottam a legfrissebb számot, úgy vonultam félre vele, mint éhes oroszlán a peches zebrával a bozótosba. Akkoriban még PC-m sem volt, csak egy karácsonyra kapott SuperNintendo-m, meg eltökélt szándékom, hogy majd az első fizetésekből, amit keresek, lesz egy saját gépem, és nem a haverokét nyúzom éjjel-nappal.
És elkezdett távolodni a világtól:
Végül eljött az én aranykorszakom, amikor végre az asztalomon pihegett egy akkor csúcs konfig, és emlékszem, az első demo-pinball játéknál is a plafonig ugráltam örömömben. A Quake megjelenésekor pedig visszavonultam szobám magányába, és fontolgattam, hogy ott is maradok, - de csak 3 napig bírtam kaja nélkül.
Betegsége egyre nyilvánvalóbbá vált:
Telt múlt az idő, és míg más épeszű ember élete fontosabb eseményeit évszámokhoz kötötte, én csak így emlékeztem dolgokra: 98´ ősze? Amikor majdnem megnősültem? Ja, akkor jelent meg a Commandos. És 98´ tele? Mikor megkaptam a Half-Life-ot? Asszem akkor már válófélben voltunk. Háttérnek pedig mindig ott volt az 576, aki csendesen asszisztált mindehhez, és röhögött a markába — na ez a csaj se húzta sokáig.
Aki alkoholista, marad is... (legfeljebb remekül álcázza)!
Később stratégiát váltottam, és megjátszottam a normális embert, aki minden reggel munkába indul, megsimogatja a szomszéd macskáját, segítőkész a kollégákkal, vasárnap húslevest eszik valamelyik anyósnál, stb., de a valóságban azért járok dolgozni, hogy új videokártyát és gyorsabb RAM-ot vegyek a gépbe, a szomszéd macskáját meg mindig felrúgom, mert az a sumák dög összevissza nyivákolt egy éjjel, amikor Resident Evil 2-ben a zombikat amortizáltam. A párom azt hiszi, hogy éjjelente a határidős munkák miatt görnyedek a gép előtt, és néha, amikor gyanakodva rám kukkant, én azonnal nyomok egy Alt+Tab-ot, hogy azt higgye, csak káprázat a Grim Fandango egyik renderelt hátterének összemosódása egy szűz Word dokumentummal, és ez utóbbi a zord valóság: — Baby ezt még mindenképpen meg kell csinálnom, mert elemészt a Pályavégi Monster, bocs, tudod a főnököm, az a vérszívó.
Kényszerzubbonyt neki!
Gyanakodva rám néz, és eszébe jut az az ominózus hajnali fél négy, amikor a Commandos mission CD-jének az utolsó előtti küldetésében, egy fáradtságtól rossz időben nyomott egérklikk miatt save nélkül elbuktam az utolsó pillanatban, és a hirtelen gejzírként előtörő dühöm lecsillapítására a szerencsétlen mouse módszeres kivégzése tűnt a legkézenfekvőbbnek, így rajtakapott, amint szisztematikusan kivégzem a dögöt az íróasztal és egy papírnehezék segítségével. Akkor megingott a bizalma bennem, hosszú ideig gyanakodva nézegette a PC-met, és próbált összefüggést keresni az elmeállapotom leépülése, és a gép jelenléte között. Természetesen egy friss példány 576 ott vigyorgott a polcon, és próbált befolyással lenni a dolgokra: — Figyuzz öreg! Hagyod, hogy egy mezei földlakó mondja meg neked, mikor játssz és mivel? Én amondó vagyok, ha sokat akadékoskodik, transzportáld át egy másik galaxisba,és...
— Kuss, feleltem idegesen — muszáj megjátszani a normális embert! Ha rájön, hogy minden este valaki más bőrébe bújva irtom az ellent, vagy mentem meg a Földet, hangyásnak néz és Ő is megpattanik. — Hah, Lara Croft jó lesz neked? Vagy Alexis Sinclair, tudod a piros feszülős ruciban, akit Newport Cityben üldöztél? Megszerezzem Őket? Csak szólj bátran, én mindig... — Tényleg pofa be, mert egyenként tépem ki a lapjaidat! — Kérlek, én meg sem szólaltam, ahogy tetszik, nem kényszer a tortaevés... És ez így ment jó sokáig , ez a sunnyogó lap lépten nyomon a bűnbe próbált taszítani, és állandóan ott visszhangzott a fejemben: — Figyuzz öreg harcos! Hallottad, hogy már megjelent a Hidden&Dangerous? Megszerezzem neked? — Kuss! Nincs lóvé! - próbáltam védekezni. — Akciós a drága , alig 40 liter 95-ös ólommentes — susogott. Éreztem, hogy elvesztem, de megpróbáltam imádkozni: — és ne vigyél minket a kísértésbe, de szabadíts meg a gonosztól...
— Itt fordulj balra, ott lesz az üzlet-ujjongott a magazin az anyósülésen. Teljes anyagi és erkölcsi leépülésem közepette sikerült egy idült narkós, és egy százéves zombi tökéletes keverékét megteremteni. És akkor jött az újabb törés: — Kész, nem bírom tovább, elhagylak! Vagy én, vagy a géped, meg a zagyva újságod! Válassz! És az 576 valami titokzatos oknál fogva nem szólalt meg a polc tetején. Adott egy esélyt. Nem sutyorgott, nem kacsintgatott, nem próbálkozott a telepatikus trükkel sem. Döntöttem.
— Baby, kössünk kompromisszumot. A munkámhoz tényleg kell a gép, de esetleg az újságot tudom hanyagolni. — Egy elhaló sikoly hallatszott a polc tetejéről, és nekem a szívem szakadt meg. A rá következő időszak egyszerre volt szomorú, és vidám.
Gyógyultan távozott — hitték, kik nem látták lelkének sötét bugyrait...
Végre teljes 3D-ben eljutottam a tengerhez, magamra szedtem 10 kilót, néha még a port is letörölgettem a gázcsövekről a lakásban, és már teljesen hozzászoktam a napfényhez. Egy verőfényes januári napon azonban nem bírtam tovább. — Drágám, mi az ott a hónod alatt? Csak nem valamilyen újság? Muti szépen! — Ááá, semmi érdekes, ez csak ilyen mutatványszám, valami barkácsújság féle, tudod eszembe jutott, hogy csinálhatnék egy polcot oda gép fölé, tudod amire rá tudnám pakolni azokat a csodás kaspóidat... Éjjel kettőkor a WC-n. — Na végre! Hol voltál eddig? Tudod, hogy mikről maradtál le ostoba fajankó? Még egyszer nem leszek ilyen jószívű! Itt a lista, tessék beszerezni: Project I.G.I., Monkey 4. — Drágám, hol vagy? Csak nincs valami baj? — Jaj a gyomrom, hasmenésem van, csikar a piszok, mindjárt megyek... Hát, ez a hiteles története az újbóli egymásra találásnak.
A project neve: 576 Changes My Life Again, röviden 576CMLA.

A következő feladataink közé tartozik az újonnan beszerzett CD-k söralátétnek való álcázása, valamint az új videokártyám megvásárlásának beadagolása, és a pénzügyi háttér megteremtése.
— Figyuzz öreg, kinek irkálsz itt összevissza? — pislog a magazin. — Hát a főnöködnek kispajtás. Nem valami szívderítő a tartalom, de hadd tudja meg a teljes igazságot, rólad, és piszkos kis ügyeidről... — Ajaj, mi lesz most. Figyuzz, nem üzenhetnék neki én is? Megpróbálom kimagyarázni magam! — rimánkodott a polc tetejéről. — Na, diktáld, te seggnyaló, de ne túl hosszan , mert nem fogunk beférni a „Hónap Dumája" rovatba.
Oda tényleg nem! Ellenben a Csevibe nagy örömmel tettem be leveled. Rákapva a számítógépes játékokra s függővé válva tőlük, magam is megjártam a pokol eme kénköves zugait. Neked, nekem, és azoknak, akik hasonló áhítattal váltak „számítógépes játékőrültekké", (ezen belül pedig az 576 KByte rendszeres olvasóivá) nem kellett, és nem is kell bizonygatni soha, hogy a lapot kiknek, miért, és miért úgy komponáljuk, ahogy. Azoknak pedig, akik azt hiszik, hogy pusztán egy üzleti vállalkozás részei, részesei vagyunk, hiába is magyaráznám, úgysem értenék, hogy mi most miről beszélgetünk. Történeted talán nyitott az ő fejükben is egy parányi ablakot: „Dicső fény! Utad szabad, hát tolulj!"

Salut Sz.JVC! Most a bemutatkozástól eltekintenék, én is csak átlagos olvasó vagyok, aki öt éve veszi már a lapot (érted: veszi a lapot - na mindegy ez gyenge volt).
Most azt várod, hogy egyetértsek?
Na szóval, most hírtelen azért írok neked, mert nem indul el a CS =nincs mivel nyomulni a neten, és amúgy is felhalmozódott egy-két dolog, ami nagyon sok így Februárra. Eddig azért nem írtam, mert ha valami zavart, tetszett, nem tetszett, az sem zavart nagyon, egy-két ilyen szitut túléltem. De most valahogy igen sok (azért nem is olyan sok) dolgot megfigyeltem/észleltem, és ezeket megosztanám veled. Legelsőnek a Poszter (...) — szóval: nagyon örülök neki, ez tényleg kellett, nagyon ki voltam már rá éhezve.
Figyelem! A poszter étkezési fogyasztásra alkalmatlan! Bár lapunk illatát többen ajzószerként használják és ez csupán belégzés útján ajánlott (esetleg nylonzacskóba téve fokozható a hatás) — az egyes oldalak étkezési céllal történő fogyasztásától, rágásától, lenyelésétől pedig kéretik tartózkodni! (Bár gidafalvi kecskék estek már át hasonló jellegű teszten, — szőrzetük különlegesen



bársonyos fényt kapott — vigyázat, (ne is kérdezze orvosát!) emberen nem lettek még tesztelve az esetleges mellékhatások)...

(...)A következő egy hiányosság lenne, mely lehet, hogy pótolva lesz, de lehet, hogy nem csak ti nem akartátok.
Ez pedig az elmúlt évben megjelent játékokra vonatkozó összefoglaló lista (leírás, help, ismertető, stb.) dátummal ellátva. Lehet, hogy ez is csak apróságnak tűnik ,vagy nem is akartatok vele vesződni, de nagyon kellene, mert magamon tapasztaltam, hogy felejt az ember, és pár év múlva már nem fogok emlékezni arra, hogy melyik számban melyik game van. Persze ha keresek egy régebbi gamet, akkor ez igencsak jól jöhet. Ha lehet, akkor ezt pótoljátok - előre is köszike.

Úgy terveztük, — nem jött össze — hogy a februári számban már benne lesz az általad is (!) hiányolt lista, de nem egy évre visszamenőleg, hanem valamennyi eddig megjelent számunkat tartalmazva. A feldolgozás folyamatban van, amint elkészült, észre fogod (fogjátok) venni!

(...)Szükséges az a felirat a lap elején, hogy: „A PC JATÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA"? — nem mintha baj lenne vele, de nem hinném, hogy minden olvasó játékőrült lenne. Esetleg egy átfogóbb tartalmú jelző jobban illene oda - de ne ezen dőljön el a következő 576 sorsa, ez legyen a legkevesebb probléma, csupán megjegyeztem. Összességében tehát: Fűzött oldalak, poszter, képaláírások, csevegő, játékleírások, stb. a régi 576 feelinget adja vissza természetesen igazodva a kor követelményeihez - és szerintem EZ a lényeg.

Az első vagy, aki jelezte is, hogy szerinte a „játékőrült" szó körül nem stimmel valami. Értem — nem pedig félreértem az észrevételed. Én (vizuális típus lévén) már annyira megszoktam, hogy ha nem lenne, akkor bizonyára hiányozna ez a mondat a címlapról. A szóhasználatoddal élve pedig: ahogy „ízlelgetem" a <játékőrült> szót, egyre inkább a hangulata, mint tényleges jelentése válik számban domináló ízzé. Nem érzek rajta semmilyen íz rontó „aromát", amely miatt a tálról száműznünk kellene...

A végére két kérdést tennék fel - Az első, hogy a csevegő tartalmát tényleg te írod, hogy jó témák legyenek, vagy mert nincs mit betenni. Legalábbis feltűnően sokan dicsérték a lapot (már tudom is a választ: TÉNYLEG ENNYIEN DÍCSÉRIK A LAPOT :-)))))),csak vicc).

Az utóbbi időben többen is „ásítottatok egyet" a Csevi „egyhangúsága" miatt. Szerencsére még most sem tartok ott (és remélhetőleg nem is fogok soha!), hogy én irkáljak magamnak leveleket. Átverésnek érezném ezt a „trükköt" még akkor is, ha ezzel lehetne emelni a Csevi színvonalán. A kapott levelekből vagyok kénytelen válogatni, amelyek olyanok, amilyenek. Rajtatok, olvasókon múlik, hogy mit küldtök, és én milyen anyagból tudok gazdálkodni.

És az is igaz ,hogy csak azokat teszed be a Csevibe akik előfizetnek a lapra?

Nem minden levélből derül ki, hogy előfizetőnk-e az írója, már csak ezért sem igaz a feltételezés. Alapvetően a levél tartalma határozza meg, hogy bekerül-e a Csevibe. Rengetegen írnak egy-két felületesen odavetett mondatot, majd kérik, hogy tegyem be őket. (Hát azért ennyi nem elég — ahhoz, hogy a Csevi oldalain láthassa viszont valaki az írását — azért meg kell dolgoznia, ki kell érdemelnie azt)! Az eddigi válogatásaim alapja elsősorban az „egyediség" (lásd érdekes, vagy humoros történetek), és a „közérdekű" (sokak által felvetett, más levelekben is megjelenő észrevételek, problémák) voltak. Mindig is próbálom megőrizni az arányokat — ha százból 80-an elégedettek az újsággal, akkor nem fogom a 20 elégedetlenkedő levelet előtérbe helyezni, de eltitkolni sem — hogy tükrözzem a beérkező leveláradat összképét.

(...)Ha ezt elolvastad akkor megérdemled ,hogy megköszönjem neked a fáradságodat - KÖSZIKE :-))) Addig is a viszontolvasásra,és sok sikert : STAVROS

Tisztelt Sz.JVC. (...) Amióta reklámok vannak a filmek közben, már semmi sem tud meglepni. Ja, csak egy megjegyzés: Most akkor hogyan írják helyesen, hogy KByte?

Így ahogy te is írtad!

(...)Most jut eszembe, valaki valamikor írta, hogy nem kellenek dedós játékok az újságba, mert hisz nem nekik készül a lap. Erre én azt mondanám, hogy van nekem otthon egy szép emlékem, egy szép éjszakáról. Hat éves, s imád játszani a gépen. S igen is „elolvassa" a cikkeket. (ráadásul legtöbbször elvonszolja magával arra a bizonyos helyre is). Én meg szépen elmondom neki, hogy miről szól. Sőt, szerintem kifejezetten örülne egy 576 Junior újságnak... vagy rovatnak... hm?

Kedves emlék lehet kár, hogy nem küldtél róla egy fényképet! A „Kindertojás" rovatunkat igen erős támadások érték ezért megszűntettük, de a nívósabb „gyerekjáték" kinézetű — ugyanakkor a felnőttek számára is élvezetes játékélményt nyújtó — programokról továbbra is kötelességünknek tartjuk, hogy írjunk!

Ja, visszatérve a levélre. Azt írja a szerzője, hogy minek pl. ecsetelni, hogy milyen szép a víz hullámzása a játékban, meg hasonló esztétikai megnyilvánulások. Hát igen, gondolom ő is az a kategória, aki kimegy este a naplementét nézni a csajával, mert hogy kell neki a romantika, jót szív a bagójából, böffent a dobozos sör áldott hatásaként, lenyom egy smárt a tyúknak, majd elvonszolja egy dance-partyra. Bevallom, nem vagyok megrögzött műértő s lehet, hogy nem tudnék összehozni egy nyolc oldalas esszét a döglégy bársonyosan zöld potrohának szépségéről, de azért szeretem az esztétikus dolgokat, s igen is el tudok ábrándozni a szép láttán. Persze meg kell tartani az egészséges egyensúlyt.

Tizedik éve írok a KByte-ba játék leírásokat. Sokszor volt tehát már alkalmam átélni a tesztészek minden örömét és kínját-bánatát egyaránt. Van, amikor az embernek úgy kell visszafognia magát, hogy meg tudjon állni négy oldalnál és van olyan is, amikor kínkeservvel tud csak kiizzadni magából egy silány kis kétoldalas leírást is. (Több összetevője is van ennek, példának okáért lehet, hogy firkászunknak az adott játék nem jön be valami miatt — ez is gúzsba kötheti a kezét, de az is lehet, hogy csak rossz passzban van, és képtelen a programra hangolódni). Ezt persze az olvasónak soha nem szabad észrevennie! A rutin sokat segít abban, hogy az „izzadságszagból" az utolsó simításokkal ki lehessen fürdetni egy leírást. Gondoljatok csak bele! Valamiről, sőt általában mindenről van az embereknek több-kevesebb véleményük, mondanivalójuk, amit a saját stílusukban el is mondanak — aztán kész, ezzel be is fejezik. A tesztésznek viszont megadott karakterszámban kell gondolkodnia! Nem lehet sem több, kevesebb meg aztán főleg nem (mert meghúzni a szöveget mindig könnyebb, mint hozzáragasztani)! Hajlamos rá az ember, hogy ilyenkor elkezd „rizsázni", mindenről beszélni, csak a programról nem, mert hát az a két mondat, amit kedve lenne elmondani róla, mégis csak kevés! DE!!! Nemcsak ilyen esetekben van rizsa a szövegbe keverve! A rutinosabb, és a munkájukra sokat adó kollégák már nem elégszenek meg azzal, hogy száraz, monoton egykedvűséggel „ledarálják" szakvéleményüket, hanem — talán éppen azért mert nagyon bejött náluk az adott program, megpróbálják az olvasó felé közvetíteni annak hangulatát. Ilyenkor jelenik meg a leírásban az „irodalom" amit vannak köztetek, akik igen nagyra értékelnek és vannak, akik nagyon gyorsan szeretnének az asztal alá söpörni. Meggyőződésem, hogy amennyiben a játékhoz szoros köze van a „történetnek", akkor sokkal többet megtudhatunk róla, mint egy a hagyományokat követő leírásból. Az én felelősségem tehát eldönteni, hogy mit engedek át, ill. mit vágok ki az adott szövegből, úgy ahogy te is írtad: „tartva az egészséges egyensúlyt".

Upsz, ahogy itt olvasom, amit írtam, rá kellett jönnöm, hogy az elején megítélt „picit igaza is van", még annyira sem súlyos... hm... hát igen, ha elnéző az ember, bizonyára... remélem minden előfizetőtök, s vásárlótok ilyen. Mert hát valljuk be, nem biztos, hogy mindenki kiad havi 796 Ft-ot, merő elnézésből (jó tudom, előfizetéssel olcsóbb). Elnéző olvasótok, Taky

Van egy repülős szaklap, amit rendszeresen megveszek én is, függetlenül az adott hónapban megjelenő szám tartalmától. Náluk is vannak (az engem érdeklő témáktól függően) erős, nagyon erős és hát viszonylag gyengébb hónapok is. A hullámzást természetes folyamatként fogom fel, és még soha nem jutott eszembe, hogy bármi miatt is, kihagyjak egyetlen egy példányt is. (Kezdettől fogva, megjelenésük óta vásárlójuk vagyok). Úgy gondolom ahhoz, hogy az erősebb számokhoz is hozzájuthassak, szükségük van a folyamatos támogatásomra. Természetesen ehhez kell egyfajta tolerancia, de józan ítélőképesség is talán. Ha szeretünk valakit, vagy valamit, annak könnyebben átnézünk a hiányosságai felett... Mindaddig persze, amíg nem él ezzel vissza és „többé-kevésbé hozza elvárásainkat". Törzsvásárlóink leveleiből, — amit a Csevegő oldalairól ismerhettek — azért úgy tűnik, szerénytelenség nélkül kijelenthetem: hosszútávon (és folyamatosan javítva hibáinkon) rászolgálunk a bizalmatokra.

Szevasz Sz.JVC.! Ne haragudj, hogy így belevágok az elején, de mennyi az egy oldalra eső karakterek száma? Mennyivel emelkedett?

Egy átlagos, képekkel is ellátott cikk esetében 7.000 karakter a két oldal, de pl. a Csevegő (ahol nincsenek illusztrációk, értékelő) esetében 16.000 körül. A régebbi formátumban kb. 6.000 karakter volt két oldal, tehát akkor a matematikai művelet végén most durván egy ezressel több marad...

Na, most lassítok egy kicsit. A februári számról annyit, hogy már kezd közel állni a tökéleteshez. Már csak azért is, mert hogy most összekapcsoltátok, és nem összeragasztottátok, jobban össze tudom hajtani úgy, hogy könnyebben lehet olvasni az órákon. A poszter elég jó lett (bár én nem veszem semmi hasznát). Viszont



meglepődtem azon, hogy néhány 576 olvasó nem olvassa el a Bevezetőt, és már egyből írja is a levelet, hogy a januári Csevi miért csak 2 oldal volt. Emberek! A Bevezető az újság egyik legfontosabb része. Célszerű azzal kezdeni. Tessék elolvasni. Jó, hogy van megint „A hónap dumája" és „hardWARe" rovat. Egyelőre ennyi. Csá. VL.

A szívemből beszéltél, de előtte egy-két jó tanács: A tökéletestől még nagyon messze vagyunk, de csak azért, mert ismereteink szerint olyan nincs is! Az órán ne csak azért ne olvass, mert ha lebuksz, esetleg elkobozzák az újságod, hanem mert egyes újságíróink humorán hangosan fel is visíthatsz, ami azért már kifejezetten zavarni fogja az órát...

— Más. Roppant kellemetlen, amikor egyszer már leírt gondolatokat kell nap, mint nap ismételgetni a válasz e-mailekben csak azért, mert nem olvassák el az érdekeltek, a hozzájuk intézett üzeneteket. Természetesen a Bevezetőt sem (!) szeretnénk kötelező olvasmánnyá tenni, de ha már valaki veszi a fáradságot és neki fog írni nekünk, akkor sokszor megkímélhetné magát ettől a „borzalomtól", ha előtte elolvasná a hozzá (is) intézett „szózataimat".

Sziijja Papi és fiai! Várj! Mielőtt felszívnád magad, (vagy a fogad) elmagyarázom ezt a megszólítást! Ugye az ilyesmit, amit levélnek hívnak, megszólítással kellene kezdeni. De ezzel mindig is baj volt! Először is voltál valamilyen (Ír?) favágó, de ez számomra érthetetlen módon nem jött be neked. Aztán lettél Yoda, de ez sem nagyon tetszett. Majd jött sheriff apó, akit szíven is lőttek. Sajna. És most olvasom az e havit. Mit látok? A bevezető egyre szellősebb. Ráadásul az első része helyre igazítás. Így csak a felét kellet megírni igaz?! Ez már olyan rutinos „lógás", amit fiatalabbak nem tudnak elkövetni.

Hoppá! Minő feltételezés részedről... Pedig ha tudnád, hogy mennyire imádok Bevezetőt írni, nem vonnád kétségbe — nem mernéd „az Úr hangja" imádott szerepkörét megkérdőjelezni. De félre a tréfával! A Bevezetőnek nagyon fontos szerepe van főleg akkor, amikor közérdekű dolgokat kell az olvasó elé tárni, márpedig a helyreigazítást is annak tartottam.

Aztán jött a Csevi. És ami ott volt! Vers meg minden! Akkor fogalmazódott meg bennem ez a megszólítás. De a hab a tortán! Idézem: Legyetek jók, és vigyázzatok magatokra! Ettől könnyes lett a szemem! (hülye hagyma!)

Elérzékenyülésed ne fogd a hagymára! Bár tőlünk férfiaktól valóban azt várják, hogy soha ne ragadtassuk el annyira magunkat, hogy könnyekre fakadunk. (Talán csak akkor megengedett ez a lazaság, amikor a harsány röhögéstől csordulnak túl könnycsatornáink — és tudom, hogy most Te is ettől áztattad el a család papírzsepi készletét)... Ha másért nem, már ezért is megérte!

És ha már itt tartunk még néhány dolog! Az újsággal kapcsolatban. Ahogy elnézem, most szegény GyZ-t fogom piszkálni. (És ezt a húsdarabot a fogaim között.) Először is ne kérjen bocsit, ha valami vicceset ír! (Blade of Darkness) És mi az, hogy ez volt az utolsó? Hisz ezt (is) elvárjuk a laptól. Másodszor ez a hónap dumája nem az a hónap dumája. Van benne humor, meg fordulat is, de mégsem az igazi. Ráadásul hasonlót akár melyik Chat oldalon is lehet olvasgatni akár mikor. És az sem baj, ha ennek a dumának annyi köze van a számítástechnikához, mint Erkel Ferinek a vetőgéphez. Sebaj! Több hónap, mint teszter! Lehet még javítani! Ja! Meg kicsi a bors, de hol a fenében van? És ki korán kell, álmos marad. És ebéd után ne igyál kólát, mert a legjobbat hozza ki belőled! És tengerparton ne feküdj a hullámra, mert élve is utálál!

A hónap dumájának a témája kötetlen! Bármiről szólhat, de legyen humorral fűszerezve, és engedjen betekintést az írójának „lelkivilágába", írói kvalitásaiba is. Érezze magát jól az olvasója és (ha lehet) ismerje meg jobban írójának jellemvonásait! Terveim szerint minden hónapban más fogja írni ezt a rovatot (bár van, aki már jelezte, hogy ő szeretne kimaradni). Az is lehet, hogy ha nem jön össze írás a megadott feltételek szerint, vagy ha nagyobb programáradatnak nem tudva ellenállni kell a hely, akkor időnként kimarad és nem is lesz minden számban...

És egy bogár! Az értékelő elcsúszott a Nascar ismertetőnél! Legalábbis gondolom nem az a jó pontja a játéknak, hogy „kormány orientált, néhány gyenge hang, és nincs zene". És nem az a rossz benne, hogy „szuper szimuláció, kiváló és nagyon részletes grafika". Tudom! A nyomda ördöge. Meg is értem, mert az ördög sohasem alszik, és már qrva fáradt lehet! A többi viszont Nagyon színvonalas, meg király! De leginkább nem is ezért ragadtattam magam írásra, hanem egy történet miatt.

Ültem az irodámban, épp az MS E (Microsoft Excel) nevű progival játszottam. Gyártottam az aktuális grafikonokat az aktuális beszámolóhoz, amikor a monitorom egyik feléről eltűnt a kép, a másik felén pedig élvezhetetlen minőségűvé vált a látvány. Rögtön tudtam, hogy itt földöntúli erők munkálkodnak. Nem is tévedtem! Oldalra fordítottam a fejem, és láss csodát! A Nap világított a monitoromra! Hurrá! Itt a tavasz! Ahány fűszál, annyi f*száll! Még a mellbimbó is kivirágzik! Ki is nyitottam az ablakot, hogy beengedjem a tavaszi nap első langyos sugarait, és ki a hathónapos lábszagot. Aztán gondoltam egy nagyot, hagytam csapot-papot, (mert kinek a pap, kinek a papné, nekem a lánya!) és terveztem egy kis sétát a napsütésben. Alibiből magamhoz vettem néhány ajánlott küldeményt és a posta felé vettem az irányt! Hmmmm. Itt a tavasz! Csicseregnek a fák, zöldellnek a madarak. Az ég zöld, a fű kék! Több Csernobil nem kék! Nem tudom figyelted-e, hogy néhány lánynak milyen hosszú lett a lába ezen a télen. Soknak még a combjai is kilátszanak a ruha alól. Na, szó mint só, bemegyek a postára. Oda állok az ablakhoz, postás néni rám néz, és megkérdi: — „Ezt fel akarja adni"? Gyorsan körülnéztem, és megnyugodva láttam, hogy nem a sarki fűszereshez tértem be, hanem valóban a postán vagyok. Tudom már! Itt a tavasz, postás néni és érzi! Viccelődik! Mondtam is neki rögtön, hogy: — „Igen! Szeretném, mert tegnap megdöglött a postagalambom, és valahogy el kellene juttatni a címzetthez. Ha nem nagy gond önöknek". Erre megsértődött. Hmmm. Nem baj! Itt a tavasz! De ha már itt vagyok, halmozom az élvezeteket, és befizetem a csekkeket is. Had örüljenek a szolgáltatók! Oda billegek a másik ablakhoz, és nyújtom be nagy lelkesen a papírokat, mire „postáscica", (Mert cica volt! Mit volt! Még ma is az!) közli, hogy:

— „Csekk befizetés a másik ablaknál"! No problem! Akarom mondani semmi gond! Átcammogok a mellette lévő ablakhoz, és akkor dobtam egy hátast! Mert postáscica is felállt, átsétált, és elvette a csekkeket! Ezt vajon miért kellet? Talán a postagép hiánya? Óvatosan visszanéztem, és mit látok? Ott is van egy ugyan ilyen! Akkor nem működik! De miért világít rajta a LED? Áhhh! Nem fontos! Itt a tavasz! Melegen süt a nap! Postáról ki!

Azt miért nem írtad le, hogy az első ablakban, ahol ült a cicamica, a következő felirat volt az üvegre festve: „Bágyadt kanok átirányítása a másik ablakhoz"? Mert hogy így már sokkal jobban érthető a dolog! Figyu! Mint írod felállt, és a rafináltan kigondolt csábítási hadművelet kezdetét vette, mert az addigi „csak derékig létezem" nőnek hirtelen teremtek lábai, és alkalmat kaptál vizslatni azokat mindaddig, amíg újra el nem tűntek a pult takarásában. Miközben vizslattad, megdobbant berozsdált szíved, és ismételten kaptál egy figyelmeztetést az égiek piciny nyilasküldöttétől: „ITT A TAVASZ! ÉS MELEGEN SÜT A NAP"!

Kereszteződés. Fékcsikorgás. Mit hallok? — „A hülye qrva anyádat, te büdös paraszt"! Két kocsi majdnem egymásba. Nem baj! Itt a tavasz! Melegen süt a nap!

Igazad van, ilyen ragyogó időben én is elengedtem volna a fülem mellett ezt a sértést!

Bemegyek egy boltba, hogy ebédpótlást vegyek. Mit látok? Újhagyma a pulton! Előre csomagolt! Ilyen műanyag tálca, lefóliázva.

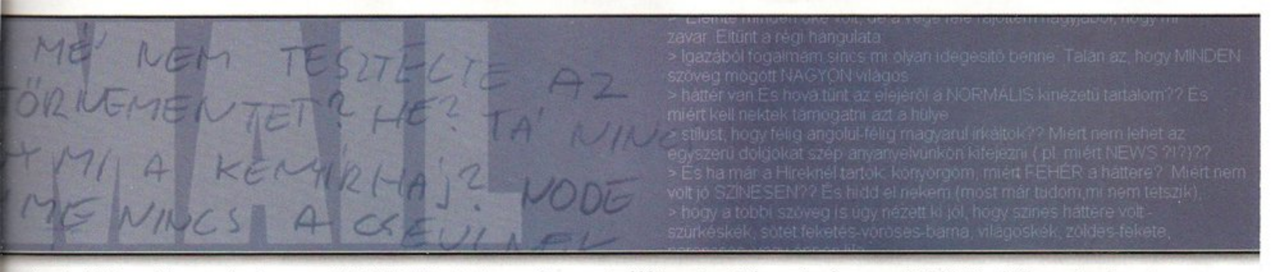
Számomra a hagyma kívánatosabbnak tűnik, nálam nem jönnek be a műanyag ízek! És akkor már inkább egy „munkaebéd-pótlás", hogy a többiek is bűzölögjenek, ne csak én!

Ebből veszek. Hagyma kosárba a többi cucchoz, kosár a pénztárhoz, pénztáros dolgozik, egymás után mutogatja a vonalkódot a leolvasónak. Egyszer csak belevágja a hagymámat a kosárba és elkezd vergődni, miszerint: — „Ezen a rohadt hagymán megint nincs kód! Már tizedszer mászok ki a pénztárból". No! Megint én vagyok a hibás?! Nem elég, hogy zaklatom itt őket holmi vásárlással, még vonalkód sincs nálam, hogy felragasszam ha már valamiről lemaradt!? És ha már tizedszer mászott ki, akkor mellesleg tudhatná, hogy mennyi, mivel egységáras. Pontosan 85 magyar forint. Én egyből megjegyeztem! Áhhh! Nem érdekes! Itt a tavasz! Melegen süt a nap.

Már megint nem figyeltél! Kimászott, elhúzott előtted egy csábító illatfelhőt, majd a lábait mutogatva elindult a hagymák felé. Mélyen lehajolt, — na nem azért, mintha rövidlátó lenne, és nem tudná leolvasni a hagyma árát — sokkal inkább azért, hogy a miniszoknyája alól megvillanthassa neked (Ember! Nekednek!) hófehér bugyiját. Te persze az előbbi postáscica látványától megmeredve erre az attrakcióra már nem voltál nyitott, hát persze, hogy kiakadt a felesleges demonstrációt követően! De adott neked még egy esélyt, hogy felfigyelhess rá, visszafelé folyamatosan nyomta a sódert, hátha végre észreveszed! Nem is volt ez a hölgy olyan ostoba, nagyon is emlékezett a 85 Ft-ra. Csak miközben elszédültél egy kis napsütéstől elfelejtetted, hogy megindult a nemek közötti édes incselkedés, melyhez hangulatot a Tavasz hozott, hoz, és fog hozni, míg ember él ezen a Földön!

.....De most már inkább vissza megyek az irodába, behúzom a sötétítőt, és játszom tovább az MS E nevezetű progival. Majd esetleg nyár környékén újra megyek egy kört! Esetleg! De lehet, hogy inkább nem kockáztatok.

Pontosan az ellenkezőjét ajánlom neked! Mivel „jelfelismerésből" még nem állsz a helyzet magaslatán, a helyedben minden nap gyakorolnék, megtenném ezt a körutat! Aztán amikor már mindenkivel tisztában vagy — tudod, hogy milyen jellegű üzeneteket küldözgetnek feléd, akkor



kell csak eldöntened, hogy szabad-e „tanulmányutad" nem felfüggesztve kockáztatnod tovább bármit is!

Megjegyzem, hogy a történet valóban megtörtént. Velem! Röpke egy óra sem kellett hozzá. De hát itt a tavasz! Áll a ravasz (róka a tyúkól előtt). Még a mellbimbó is kivirágzik! Csak az emberek? nem tudnak? örülni manapság semminek?! Ehh mindegy! Itt a tavasz! Langyosan süt a nap, és mi várjuk a következő 576-ot!

Addig is maradtam: (Sir Lajhár)

Ne általánosíts! Inkább figyelj oda a környezetedre jobban! Látni fogod, hogy mindenki örül, hiszen itt a tavasz, és melegen süt a nap! Még akkor is ha ma (03.21-én) az ablakon kinézve hóeséshez hasonló rémséget vélek felfedezni odakint...

Előre kérem a levél íróját, hogy beindult ökörködésem nézze el nekem, nem őt cikizem, csupán a mondatait forgatta át bennem a „relatív(e)-itás" kisördöge!

Tisztelt Főszerkesztő Úr! Azt hiszem most humortól mentes, de talán építő jellegű levelet tartasz a kezedben. Ezzel az írással nem az a célom, hogy bekerüljek a következő Csevibe, hanem az hogy kisebb-nagyobb észrevételekkel, tanácsokkal segítsem a munkádat (munkátokat). Persze ettől még bekerülhet a Csevibe, hátha másokat is érdekel a véleményem. Előrebocsátom, hogy most eltekintek a lap agyondicsérésétől, attól függetlenül, hogy nagyon tetszik. Csak az én véleményem szerint egy ilyen hozzászólásnak nem csak az „ilyen meg olyan jó a lap"-ról kell szólnia. Tökéletesen meg vagyok elégedve a munkátokkal, s nagyra értékelem azt az erőfeszítést, amivel elérted, hogy a lap ma olyan amilyen. Gratulálok! De nem irigyellek!

És ezt figyelmébe ajánlom minden tisztelt olvasótársamnak is. Nem könnyű és ezt vegyétek figyelembe, amikor a lapot kezetekbe veszitek.

Gratulálsz? Köszönöm! Nem irigyelsz, és ne irigyeljenek az olvasótársak se? De miért ne? Eddig folyamatosan csak dicsértél, jó lenne, ha elkezdenél már végre „keményíteni"!

(...) Más. (kritika, vagy észrevétel?) Az elejétől a végéig értékelném a februári számot, megspékelve az én (remélem szubjektív) véleményemmel. Igyekszem egy szót figyelembe venni eközben. RELATÍVE! Ezt tekintse mindenki szentírásnak a lap olvasása közben.

Relatíve én is megpróbálom figyelembe venni! Bár amikor az újságot kézbe veszem, minden eszembe jut, csak az nem, hogy azt szentírásnak kellene tekinteni. De ha relatívan sikerül egyszer kézbe vennem, akkor talán még relatíve annak is tűnhet majd talán? Mintha belekavarodtam volna ebbe — relatíve...

Kötés: T. olvasótársaim! Aki fontosnak tartja valami érték miatt a lapunkat, az vigyáz a fűzött változatra is, aki pedig nem annak mindegy ha ragasztják is. Célzás arra, hogy a poszter kivétele után szétesik a lap. (na neeeee)

Mostoha olvasó, aki kitéped szívét, aztán számon kéred, hogy lelkileg szétesik szegény! Találd meg valamely értékét azután vigyázz reá! Ha másképpen nem is, legalább „relatíve". Tudod!

Poszter: Személy szerint nem érint a dolog, de a visszajelezések szerint kell! Örülök azok nevében is, akik szerették volna. A'la itt van.

Lovagkort idéző megállapítás: „Engem nem érintett a pestis, de örülök, hogy legalább ti megkaptátok"! Jaj! Ez a „relatíve" teljesen agyamba férkőzött, és lovamról a mélybe lökve az idióta humornak mocsarában fetrengek hátamon. Minél többet mondogatom, annál jobban kiráz gúnyámból az álnok röhögés, ha máshogyan nem is: hát relatíve! A'la!

A címlap. (92%) Az anyaga megfelelően tartós, elrendezése érthető, megnyerő, és készteti az olvasót hogy belelapozzon.

Maradva a lovagkornál: „A nemes szűz ruhája, ha kétes tisztaságú is, de legalább tartós — úgy másfél évet is kibírt fel- és levétele között. Fodrai közt a gombok könnyedén fellelhetők, viselőjének alakja megnyerő és készteti szemlélőjét, hogy megfossza második jelzőjétől tulajdonosát — majd angolos távozással lovagoljon tovább".

Főszeri bevezető: (kivételesen én ezzel kezdek, 90%) Részletes, megfelelő tájékoztatást nyújtó írás.

„Hűséges alattvalóként az első sorból hallgatom uram szavát, melyen jókat hunyok, és bár belőle idézni egyetlen szót sem tudok, nagyszerű beszélni róla, mert a falakon kívül rekedt pórnép még ennyit sem mondhat róla el — talán mondanom sem kell már: relatíve természetesen!

Tartalom (98%) : Szokásosan áttekinthető, a régi bevált szokások megtartása mellett

No comment.

Hirek. (90%) No comment.

Na! Ne utánozz!

Fejlécek (52%): Véleményem szerint hanyagolhatóak lennének. Sok helyet elfoglal. Szépek de nem praktikusak. Például egy négy oldalas játékleírásnál elég lenne csak az első oldalon képes fejlécet alkalmazni. Helyette mehetne szöveg.

Eme megállapítás relatíve akár lehetne igaz is. A'la persze!

Egy kérdés. Miért van minden oldal alsó részén feltüntetve a hónap és az hogy hányadik szám?

Azééé, hogy ha ela'lázna a lap, és lapjaira hullana „valami értékét" nem találó gyalázatos kezek között, akkor az utókor relatíve össze tudja rakni őket sorrendben a'la!

Dicséret: Tetszenek a cikkek, érezhetően belelendülnek a srácok. A Druszám (VargaB.) stratégiai cikkei nagyon tetszenek. Egy dicséretet kérlek, utalj ki neki a nevemben.

Nyálas puszikám elől VargaB. a mosdóba menekült, és egy hatalmas zöld törölközővel igyekszik szárazra törölni magát. Relatíve nem rám, hanem a kérelmezőre neheztelve az iménti inzultusért! (És közben üzeni, hogy A'la)!

Értékelő (78%): Kicsit nagyra sikerült, de nagyjából áttekinthető. Fel lehetne rajta tüntetni TI milyen gépen teszteltétek a játékot. Ebben valószínűleg jobban bíznának az olvasók, mint a fejlesztő ajánlásában. A pozitív/negatív vélemény nagyon tetszik, csak figyeljetek, ne legyen néha felcserélve. A kis potik mellé is fel lehetne tüntetni egy %-os értéket. A 2001/2. szám Drakula 2. ismertetője felért egy végigjátszással nem? És a kis potik értékei nem állnak arányban a nagy poti értékével. (kérlek nézd meg) Ok-ok ez is relatíve, csak említettem.

Minden relatíve — ezt én is csak úgy mellékesen bököm ide...

A Jetfighter IV leírása (91%): Szuper volt! Érezhető, ha valakinek van fogalma arról, hogy mit is tesztel valójában. És nem is volt annyira "szakmai" nyelvezetű, mint az egyik szim. írásod. (azt hiszem novemberi szám?)

Az új HardWARe rovat (98% - gratulálok Uriel & KeFe) jó ötlet volt. Bár várható hogy sokan húzzák majd a szájukat egy darabig. Az én véleményem az, ha valaki átlátja hogy miért is jött létre ez a rovat (tömény HELP) szeretni fogja.

Jó a fogadtatása, úgy tűnik a szándékunk érthető, szájhúzásról tehát szó sincs.

Cinkelt lapok (89%): Bevallom csak a legvégsőbb esetben folyamodok erre az oldalra , de jó hogy van nekünk ilyen is. Nem lehetne néhány régebbi játék kódjait is közölni? Igazán régi játékokra gondolok. Még valami. Szerintem ne abban a számban közöljétek a cinkelt kódot, amelyikben maga a játék leírása is van. Tegyétek mondjuk a köv. számba. Ezzel is ösztönözve a gamert hogy önerőből nyomuljon, és ne egyből a Cinkelt oldalra lapozzon.

A mostani gyakorlaton nem áll szándékunkban változtatni. Aki nem akar csalni, az ne nézze meg, a „csalóknak" pedig könnyebb megtalálni a könnyítést, ha ugyanabba a számba tesszük, mint amelyikben a leírás is megtalálható.

Szösszenet (95%) Kedves a szívemnek ez a rovat. Átgondoltan összeválogatott, sok igényt kielégítő oldalak ismertetése.

Kiváló! Iskolapéldája annak, amikor a tartalomé a vezető szerep nem a látványé. (kár, hogy a mostani játékokban ez egyre inkább másképp van).

Hónap dumája (99%) Eddig!!! Remélem hasonlóan humoros, de másodszor elolvasva igen sok okosságot magában hordozó írásokat láthatunk itt továbbra is. Itt minden teszternek lehetősége lesz?

Fentebb írtam már róla — lehetősége igen, más kérdés, hogy akar-e élni vele.

Csevegő (nem értékelhető): Ez a mi oldalunk (olvasóké). Örülök(ünk) a 4 oldalnak. Remélem hosszú távon is megmarad ez a terjedelem. Azt hiszem kell ennyi, hogy kibontakozhasson a véleményünk. Megfelelően szerkeszted, szubjektíven, ahogy kell.

De a Második levélhez hasonlót kérlek, többet ne tegyél be a Csevibe.

Erről is esett már szó fentebb. A nagyon szélsőséges, egyedi véleményeket ki lehet hagyni, de ha valamiről már többen is összecsengő tartalommal írnak, azt nem áll szándékomban cenzúrázni. Még ha esetleg fáj, akkor is megköveteli a becsület, hogy közzé tegyem ezeket a leveleket.

Összefoglalva a fentieket arra a megállapításra jutottam, hogy továbbra is Érdemes előfizetni a lapra. Bevallom megveszek egy másik számítógépes újságot is. Az említett lapot kiértékelve és veletek összevetve megnyugtathatlak benneteket, hogy jobbak vagytok. Esztétikusabb, érthetőbb az 576. Azt hiszem érdemes volt küzdeni nem?

Kérlek ne haragudj, ha egy kicsit hosszú és komoly lett a levelem. (valószínűleg elvenném a fél Csevit) Szóval az a lényeg hogy csak így tovább. Sok sikert, sok elismerő levelet, és jó munkát kívánok neked (nektek) a további évekre.

És köszönöm (köszönjük) az olvasók nevében mindazt, amit értünk tettetek.

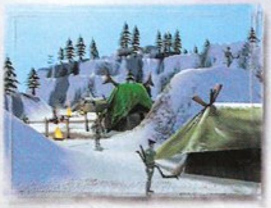
Csak egy olvasó. Varga Márton (26)

Köszönöm, köszönjük, és véletlenül se vedd magadra, (ne adj' Isten sértésnek), amit leveled olvasása közben elkövettem a kisördög nevében! Képtelen voltam a „relatíve" szó által kiváltott jókedvemnek gátat szabni...

Elfogyott a helyem, kis híján lecsúszok a lapról. Hogy szó ne érje legközelebb is a ház elejét, (tudjátok! — a papírzsepik miatt) akkor most (amúgy is bolond hónap ez az április) ne legyetek jók és senki se vigyázzon magára, DE (!) egy hónap múlva mindenkit itt akarok viszontlátni! Küldjetek sok e-mailt, és varázsoljatok a mezőgazdasági Csevi-kétfedelűből egy korszerű vadászrepülőt, hogy a felhők fölött is repkedhessünk vele!

Sz.JVC.
szjvc@576.hu

MÁJUSI SZÁMUNKRÓL



Evil Island: Course of the Lost Soul

Akarsz a harcosok közt a fő(h)arcos lenni? Vigyázz, nem is olyan könnyű feladat! A különböző egyéniségek között mindig lesz olyan, aki azt hiszi majd, hogy jobb tenálad, és hátulról próbálja beléd csempészni fúró eszközét! Ja, hogy most a játékról: a Nival Entertainment egy teljes 3D-s világban játszódó RPG-t alkotott. A szereplői önálló személyiségek, melyet egy „karakterformáló-motorral" érnek el igen újszerűen és fondorlatosan! A millió helyszín, kaland, és meglepetés jellemezte játék bizonyára meg fogja dobogtatni mindazok szívét, akik a hasonló stílus megszállott szerelmesi, és szívük alkalmas arra, hogy a fokozott izgalmakat a dobbanások periódusának növekedésével ellensúlyozva, mellékesen az adrenalin szintjét növelő szándékkal hatásosabb eszköz híján a szervezetbe pumpálják a mondatom hatékonyabb befejezése végett (is)!



Tribes 2

Megjelent a Sierra gondozásában a Starsiege: Tribes folytatása a Tribes 2. A nagyjából 50, teljesen eltérő karakter kasztot tartalmazó program erősen a multiplayer részre koncentrál, azonban gondoltak a magányosan gépük előtt senyvedő harcosokra is, mert hála a fejlesztőknek tartalmaz egy 1 játékos módot is. Lehet gépjárműveket használni, a régi fegyverek is megmaradnak, plusz kiegészültek négy újjal. Az már csak természetes, hogy a grafikai motor keni, vágja a hulló hóesést, a ködöt, és egyéb hasonló szemet gyönyörködtető, valamint a valóság érzetet nagyban növelő effektet. Mindenki nagyon várta, hát végre elérhető közelségbe került!



Cossacks: European Wars

A Csendes Don kozákjai jutnak eszembe amikor csak erre a címre nézek, pedig hol vannak ők még, amikor ez a játék játszódik?! A VII. századi Európában az Oszmán-birodalom bukdácsolásainak kezdetén, a harmincéves háború elkezdi bimbójának szirmait kibontakoztatni. Poroszok, az ősgyűlölködő francia és angol csapatok legnemesebb fiai hullanak, csakhogy genetikai hiányukat később egy degenerálódó világ szenvedje meg. Bizonyítsd be, hogy te nem ezek közé tartozol! Kerülj a többiek fölé, és légy a legjobb, a legjobbak között! Változtasd meg a történelmet, tedd próbára stratégiai érzéked a mintegy 8000 — térképen megjelenő egység társaságában! Kösd fel a gatyód, és legyen legalább annyi vér a pucádban, mint amennyi egy átlag kozák zsoldosban megvolt — szükséged lesz rá, nekem aztán igazán elhiheted, kis Pitlákoló!



Worms World Party

A Team 17 elkészült az 1995-ben indult kukac-őrületének legújabb epizódjával, melyben a megszokott mókásnál mókásabb jelenetek fogják nadrágunkat és játékkedvünket ismételten a számítógépasztal előtti székhez szegezni. A körökre osztott stratégia, az akció és a puzzle elemeket ötvöző játék — melyben a pusztítás oly naiv bájjal lett prezentálva, — amelyből az erőszak leghangosabb ellenzői sem találnak kivetnivalót — méltán lett népszerű az egészen fiatal, és az idősebb korosztály körében egyaránt. Az első részhez képest a grafikán szinte nem változtattak semmit, szerencsés választásnak bizonyult a rajzfilmszerű környezet annak idején, de további gegekkel gazdagították kukac uraságék gyilokrepertoárját. Aggódni nem kell egy percig sem, a véres jelenetektől továbbra is megkíméltek bennünket.

TOPLISTÁK

Angol eladási lista

1. **WWTB a Millionaire (Eidos)**
2. **Championship Mgr. 00/01 (Eidos)**
3. **The Sims (EA)**
4. **Half-Life Generation (Havas)**
5. **The Sims: Livin it up (EA)**

USA eladási lista

1. **The Sims (EA)**
2. **The Sims: Livin Large (EA)**
3. **Roller Coaster Tycoon (Hasbro)**
4. **Diablo 2 (Havas)**
5. **Nascar Racing 4 (Havas)**

Demo letöltési lista

1. **Serious Sam (Take 2)**
2. **4X4 Evolution (Take 2)**
3. **Q3: Team Arena (Activision)**
4. **Adventure Pinball (EA)**
5. **Rune (Take 2)**

A legnépszerűbb PC-s játékok a Global 100 szavazása alapján

1. **Baldurs Gate II (Interplay)**
2. **Diablo II (Havas)**
3. **Planescape: Torment (Interplay)**
4. **Icewind Dale (Interplay)**
5. **Heroes of Might & Magic III (3DO)**
6. **Unreal Tournament (GT Interactive)**
7. **The Longest Journey (Funcom)**
8. **Deus Ex (Eidos)**
9. **Civilization 2: Test of Time (Microprose)**
10. **Alpha Centauri/Alien Crossfire (EA)**

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKAT KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL: MÁJUS 16-TÓL!

MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



COLOR GAME BOY

PlayStation

SEGA



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

AKCIÓFIGURÁK

PC CD ROM

NINTENDO64

Dreamcast

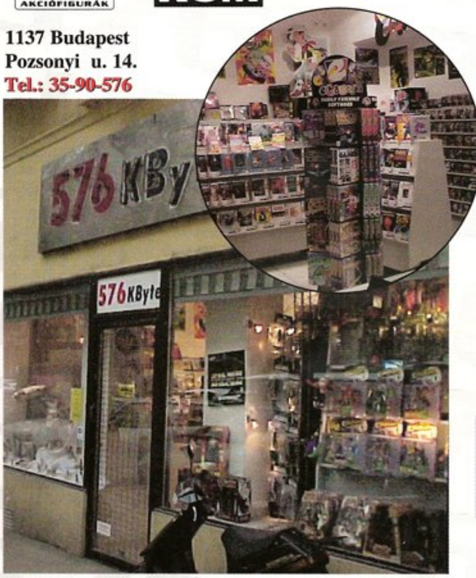
NINTENDO64

PC CD ROM

AKCIÓFIGURÁK

1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576

Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76



SEGA

PlayStation

COLOR GAME BOY



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!